

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Frau  
**Franziska-Jeannette Böhler**

**Demografischer und sozio-  
ökonomischer Wandel  
im Live-Rollenspiel in  
Deutschland**

**2013**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Demografischer und sozio- ökonomischer Wandel im Live-Rollenspiel in Deutschland**

Autorin:  
**Frau Franziska-Jeannette Böhler**

Studiengang:  
**Medienmanagement**

Seminargruppe:  
**MM08W1-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr.-Ing. Michael Hösel**

Zweitprüfer:  
**Prof. Dipl.-Ing. Mike Winkler**

Einreichung:  
**Mittweida, 30.09.2013**

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Demographic and socio-economic change in Germanys Live-Action-Role- Playing Scene**

author:

**Ms. Franziska-Jeannette Böhler**

course of studies:

**Media Management**

seminar group:

**MM08W1-B**

first examiner:

**Prof. Dr.-Ing. Michael Hösel**

second examiner:

**Prof. Dipl.-Ing. Mike Winkler**

submission:

**Mittweida, 30.09.2013**

---

## **Bibliografische Angaben**

Autor: Böhler, Franziska-Jeannette

Thema der Bachelorarbeit: Demografischer und sozioökonomischer Wandel im Live-Rollenspiel in Deutschland

Topic of thesis: Demographic and socio-economic change in Germanys Live-Action-Role-Playing Scene

44 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences, Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

## **Abstract**

Diese Arbeit gibt Auskunft über den demografischen und sozioökonomischen Wandel in dem sich die deutsche Live-Rollenspiel Szene befindet. Weiterhin werden die Auswirkungen dieses Wandels auf die Szene bzw. das Medium Live-Rollenspiel in Deutschland erforscht.

# Inhaltsverzeichnis

|   |             |
|---|-------------|
| <b>Inhaltsverzeichnis .....</b>   | <b>V</b>    |
| <b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>  | <b>VII</b>  |
| <b>Abbildungsverzeichnis .....</b>  | <b>VIII</b> |
| <b>Tabellenverzeichnis .....</b>  | <b>IX</b>   |
| <b>1 Einleitung.....</b>  | <b>1</b>    |
| 1.1 Motivation .....  | 1           |
| 1.2 Ziele und Aufgabenstellung.....   | 2           |
| 1.3 Problemstellung .....   | 2           |
| 1.4 Abgrenzung.....   | 3           |
| 1.5 Struktur der Arbeit.....  | 3           |
| <b>2 Grundwissen Live-Rollenspiel .....</b>                                       | <b>4</b>    |
| 2.1 Definition.....   | 4           |
| 2.1.1 Live-Rollenspiel als Vergemeinschaftungsform .....                          | 5           |
| 2.1.2 Live-Rollenspiel als Medium.....  | 6           |
| 2.2 Begriffe .....  | 7           |
| 2.2.1 Spielercharakter.....   | 7           |
| 2.2.2 Nichtspielercharakter .....   | 7           |
| 2.2.3 Orga.....   | 8           |
| 2.2.4 Spielleitung .....  | 8           |
| 2.2.5 Plot .....  | 8           |
| 2.2.6 Pen&Paper-Rollenspiel .....   | 9           |
| 2.2.7 Con und Con-Formen .....  | 9           |
| 2.3 Genres.....   | 13          |
| 2.3.1 Fantasy .....   | 14          |
| 2.3.2 Vampire Live .....  | 14          |
| 2.3.3 Endzeit.....  | 14          |
| 2.3.4 Steampunk.....  | 15          |
| 2.4 Regeln und Regelwerke .....   | 15          |
| 2.4.1 Befehle und Sicherheit .....  | 16          |
| 2.4.2 Regelwerke.....   | 16          |
| <b>3 Demografischer und sozioökonomischer Wandel der Live-Rollenspieler .....</b> | <b>18</b>   |
| 3.1 Beschaffenheit der Erhebung.....  | 18          |
| 3.2 Demografische Merkmale von Live-Rollenspielern.....                           | 20          |

---

|          |  |             |
|----------|--|-------------|
| 3.2.1    | Geschlecht.....  | 20          |
| 3.2.2    | Alter .....  | 21          |
| 3.2.3    | Herkunft .....   | 23          |
| 3.2.4    | Familienstand .....  | 24          |
| 3.3      | Sozioökonomische Merkmale von Live-Rollenspielern .....    | 27          |
| 3.3.1    | Schulische Bildung von Live-Rollenspielern .....           | 27          |
| 3.3.2    | Berufliche Bildung von Live-Rollenspielern .....           | 29          |
| 3.3.3    | Erwerbssituation von Live-Rollenspielern.....              | 30          |
| <b>4</b> | <b>Wandel des Live-Rollenspiels .....</b>                  | <b>32</b>   |
| 4.1      | Neueinsteiger im Live-Rollenspiel .....                    | 32          |
| 4.2      | Erstkontakt mit dem Medium .....                           | 33          |
| 4.3      | Auswirkungen externer Kommunikation .....                  | 34          |
| 4.4      | Diversifikation der Genres und Con-Formen .....            | 37          |
| 4.5      | Großcons und Kommerzialisierung .....                      | 39          |
| 4.6      | Beliebteste Aktivitäten von LARPerN .....                  | 40          |
| <b>5</b> | <b>Resümee .....</b>                                       | <b>42</b>   |
| 5.1      | Zusammenfassung der Merkmale von Live-Rollenspielern ..... | 42          |
| 5.2      | Einfluss der Live-Rollenspieler auf das Medium .....       | 42          |
|          | <b>Literaturverzeichnis .....</b>                          | <b>X</b>    |
|          | <b>Anlagen.....</b>  | <b>XII</b>  |
|          | <b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>                    | <b>XXII</b> |

## Abkürzungsverzeichnis

|         |  |
|---------|--|
| AGB     | Allgemeine <b>G</b> eschäfts <b>b</b> edingungen, auch AGBs zur Herausstellung des Plural                              |
| Con     | Kurzform für Convention  |
| DKWDDK  | Kurzform für „ <b>Du</b> <b>k</b> annst, <b>was</b> <b>du</b> <b>d</b> arstellen <b>k</b> annst“. Regelsystem für LARP |
| DKWDK   | Kurzform für „ <b>Du</b> <b>k</b> annst, <b>was</b> <b>du</b> <b>k</b> annst“. Regelsystem für LARP                    |
| Großcon | Kurzform für „große Convention“, siehe Seite 10: Großcon   |
| LARP    | Englisch für: <b>L</b> ive <b>A</b> ction <b>R</b> ole <b>P</b> lay(ing), Deutsch: Live-Rollenspiel                    |
| NSC     | <b>N</b> icht <b>s</b> pieler <b>c</b> harakter  |
| Orga    | Organisatoren-Team von Live-Rollenspielen  |
| P18     | Kurzform für die Altersgruppe ab 18 Jahren aufwärts  |
| SC      | <b>S</b> pieler <b>c</b> harakter  |
| SciFi   | Kurzform für „ <b>S</b> cience <b>F</b> iction“  |
| SL      | <b>S</b> pielleitung   |

## Abbildungsverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| Abbildung 1: Viel Aufmerksamkeit für Ambiente im Detail,<br>Reenlarpment-Gruppe „Frontsac“ .....       | 11 |
| Abbildung 2: Kinder beim betreuten Live-Rollenspiel des<br>Walddritter e.V. (Ortsgruppe Leipzig) ..... | 13 |
| Abbildung 3: S.T.A.L.K.E.R.-Con „Ruf der Zone“ 2013:<br>Endzeitlarp mit Airsoft-Elementen .....        | 15 |
| Abbildung 4: Geschlechterverteilung bei Live-Rollenspielern, eigene Darstellung .....                  | 20 |
| Abbildung 5: Altersverteilung der Live-Rollenspieler 2013, eigene Darstellung .....                    | 21 |
| Abbildung 6: Altersverteilung der Live-Rollenspieler nach Neupert, 2002 .....                          | 22 |
| Abbildung 7: Live-Rollenspieler nach Bundesländern, eigene Darstellung .....                           | 23 |
| Abbildung 8: Familienstand der Live-Rollenspieler, eigene Darstellung .....                            | 24 |
| Abbildung 10: Anzahl Personen im Larper-Haushalt, eigene Darstellung .....                             | 25 |
| Abbildung 11: Gruppen auf Live-Rollenspielen, eigene Darstellung .....                                 | 26 |
| Abbildung 12: Kinder und Jugendliche auf Live-Rollenspielen, eigene Darstellung .....                  | 26 |
| Abbildung 13: Schulische Bildung von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung .....                     | 28 |
| Abbildung 14: Schulische Bildung im Vergleich, eigene Darstellung .....                                | 29 |
| Abbildung 15: Berufliche Bildung von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung .....                     | 29 |
| Abbildung 16: Erwerbssituation von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung .....                       | 30 |
| Abbildung 17: Nichterwerbstätige Live-Rollenspieler, eigene Darstellung .....                          | 31 |
| Abbildung 18: Neueinsteiger im Live-Rollenspiel nach Jahren, eigene Darstellung .....                  | 32 |
| Abbildung 19: Erstkontakt mit LARP, Neupert 2002 .....   | 33 |
| Abbildung 20: Erstkontakt mit LARP 2013, eigene Darstellung .....                                      | 33 |
| Abbildung 21: Thilo Wagners LARP-Kalender:<br>eingetragene Cons 2002 - 2013, eigene Darstellung .....  | 36 |
| Abbildung 22: Informationsquellen von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung .....                    | 36 |
| Abbildung 23: Beliebtheit der Live-Rollenspiel Genres, eigene Darstellung .....                        | 38 |
| Abbildung 24: Beliebteste Aktivitäten im LARP, eigene Darstellung .....                                | 41 |



## Tabellenverzeichnis

|   |    |
|---|----|
| Tabelle 1: Ost-West Vergleich, eigene Tabelle .....   | 24 |
| Tabelle 2: Werbung neuer Teilnehmer durch LARPer,<br>eigene Tabelle .....                     | 34 |
| Tabelle 3: Einstieg in das Live-Rollenspiel über das<br>Genre "Fantasy", eigene Tabelle ..... | 37 |
| Tabelle 4: Häufig besuchte Größenordnungen von<br>Live-Rollenspielen, eigene Tabelle .....    | 39 |

# 1 Einleitung

*„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.“<sup>1</sup>*

Live-Rollenspiel ist ein Freizeittrend, der in Deutschland immer mehr Zuspruch erhält und inzwischen mehrere Generationen an Teilnehmern begeistert. Doch LARP ist mehr als nur ein Freizeittrend für passionierte Kostümträger. Es ist auch ein Medium, das in Deutschland zwar in erster Linie zur Freizeitgestaltung, aber auch als pädagogisches Instrument, im Personalmanagement und sogar als Kunst(form) Anwendung findet.

## 1.1 Motivation

An Live-Rollenspiel fasziniert mich vor allem die Vielfalt der Nutzbarkeit und den auftretenden Erscheinungsformen.

Die Tatsache, dass es nicht nur auf einer einfachen Tätigkeit (z.B. Malen) basiert, sondern sich aus den unterschiedlichsten Hobbies (kreatives Gestalten, darstellerisches Spiel, Wandern, gemeinsames Kochen, Musizieren, Naturwissenschaft usw.) zusammensetzt, macht es für mich zu einer spannenden und abwechslungsreichen Beschäftigung.

Ich besuchte im Jahr 2008 mein erstes Live-Rollenspiel Event, seit 2009 bin ich auch an der Planung, Organisation und Durchführung von LARPs beteiligt.

Inzwischen ist Live-Rollenspiel für mich nicht nur eine abwechslungsreiche Freizeitgestaltung, sondern nimmt auch auf beruflicher Ebene Einfluss auf mein Leben.

Die Aufsatzsammlung des Zauberfeder Verlags zum „Mittelpunkt“<sup>2</sup> lenkte meine Aufmerksamkeit auf den wissenschaftlichen Aspekt des Mediums und inspirierte mich zu dieser Bachelorarbeit.

---

<sup>1</sup> Plato, 427-348 od. 347 v.Chr., griechischer Philosoph

<sup>2</sup> Vgl. URL: <http://www.larp-mittelpunkt.de/> [Stand 28.09.13], jährliche Konferenz deutscher LARPer

## 1.2 Ziele und Aufgabenstellung

Live-Rollenspieler sind stark untereinander vernetzt und befinden sich im ständigen Austausch miteinander. Vielfach werden neue Trends, Spielphänomene und Entwicklungen diskutiert und bewertet. Oftmals ist es in dem entsprechenden Diskurs jedoch nicht möglich, Vermutungen mit Zahlen und Fakten zu unterlegen bzw. zu widerlegen. Daher soll diese Arbeit dazu beitragen neuere Entwicklungen auf dem Gebiet messbar zu machen. Aus diesem Anspruch heraus soll erforscht werden, inwieweit die deutsche Live-Rollenspiel Szene einem demografischen und sozioökonomischen Wandel unterliegt und welche Auswirkungen das auf das Medium selbst hat. Insbesondere wird vermutet, dass Live-Rollenspieler ihr Medium selbst stark beeinflussen bzw. prägen. Ob und in welcher Form dies geschieht soll ebenfalls Thema dieser Arbeit sein.

Ausgehend von diesen Punkten wurde die These dieser Arbeit wie folgt aufgestellt:

*Die Live-Rollenspiel Szene in Deutschland befindet sich in einem demografischen und sozioökonomischen Wandel, der zu einer zunehmenden Diversifikation des Mediums und der Szene führt.*

Die gewonnenen Ergebnisse sollen der weiterführenden Forschung dienen und werden aus diesem Grund dem Deutschen Live-Rollenspiel Verband<sup>3</sup> zur Verfügung gestellt.

## 1.3 Problemstellung

Da Live-Rollenspiel ein sehr junges Phänomen ist, ist das Medium noch nicht umfassend erforscht<sup>4</sup>. Dadurch existieren wissenschaftlich belastbare Daten für Vergleiche und Analysen nur in sehr begrenztem Umfang. Um die fehlenden Daten zu ermitteln, wird eine Befragung der Live-Rollenspieler durchgeführt. Anhand dieser soll es möglich sein, die demografische und sozioökonomische Zusammensetzung der Szene zu beschreiben. Weiterhin sollen sich durch die durchgeführte Umfrage Rückschlüsse ziehen lassen, die aktuelle Trends und mögliche weitere Entwicklungen im Live-Rollenspiel beschreibbar machen. Probleme bei der Umfrage könnten z.B. bei der Akquise der Teilnehmer auftreten. Live-Rollenspieler sind zwar stark untereinander ver-

---

<sup>3</sup> Vgl. Deutscher Live-Rollenspiel Verband: URL: <http://www.dlr.v.eu/> [Stand 25.09.13]

<sup>4</sup> Vgl. Neupert, Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend? München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002, S.12.

netzt und gut organisiert, reagieren jedoch bedingt durch negativ eingefärbte mediale Berichterstattung zurückhaltend auf Befragungen.

## **1.4 Abgrenzung**

Diese Arbeit soll nicht die Historie des Live-Rollenspiels be.handeln, sondern sich mit der Zusammensetzung der Live-Rollenspiel Szene in Deutschland und den daraus resultierenden Entwicklungen befassen. Ebenso soll hiermit kein lückenloses Werk angefertigt werden, das sich mit grundlegenden Begriffen des Live-Rollenspiels beschäftigt. Daher ist der Grundlagenteil kurz gehalten und beschränkt sich auf das für das Verständnis der Arbeit Wesentliche. Wo es notwendig ist, wird in der Arbeit auf weiterführende Literatur verwiesen.

## **1.5 Struktur der Arbeit**

Im ersten Teil der Arbeit wird auf wesentliche Grundlagen eingegangen, die zum Verständnis von Live-Rollenspiel notwendig sind. Die dort erklärten Begriffe werden in der gesamten Arbeit immer wieder Verwendung finden. Anschließend widmet sich der Hauptteil der Arbeit dem demografischen und sozioökonomischen Wandel im Live-Rollenspiel. Hier wird insbesondere beschrieben, wie die Umfrage für die Arbeit gestaltet und durchgeführt wurde. Auf Basis der erhobenen Daten wird ausgewertet, welche Veränderungen bei der Zielgruppe auftraten und wie sie sich weiter entwickeln kann. Im vierten Kapitel wird analysiert, wie die in Kapitel drei ausgewerteten Änderungen in der Live-Rollenspieler Szene das Medium selbst beeinflussen. Im Resümee werden die gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst und geben einen Ausblick auf weitere mögliche Entwicklungen im Live-Rollenspiel in Deutschland.

## 2 Grundwissen Live-Rollenspiel

Im Folgenden wird zum besseren Verständnis Live-Rollenspiel definiert. Dabei wird zunächst von LARP als Freizeitbeschäftigung ausgegangen und später erklärt, warum Live-Rollenspiel auch als ein eigenständiges Medium gesehen werden kann. Daraus ergeben sich auch weitere Verwendungsmöglichkeiten dieses Mediums, die kurz genannt werden. Anschließend werde ich wesentliche Spielbegriffe des LARP aufgreifen und erklären.

### 2.1 Definition

Der Begriff Live-Rollenspiel leitet sich vom englischen Begriff "Live Action Role Play" (kurz: LARP) ab. "Live-Rollenspiel ist Improvisationstheater ohne Zuschauer."<sup>5</sup>

Vanek hat sehr treffend zusammengefasst, worum es beim Live-Rollenspiel geht:

*"Two or more people each pretend to be someone or something else, called a "character," in a pre-determined imaginary setting like ancient Greece, outer space, or Middle Earth, which is represented by and takes place in a real, actual setting, like a park, a hotel ballroom, or someone's backyard. These people interact with each other and the imaginary setting through improvisational acting in the real environment for some amount of time. In most of these experiences, there is some degree of involvement from what is often called a "Game Master" or GM (also Larpwright or Storyteller), who takes on a variable amount of control over the personalities of the pretend characters (who they are, what they want) and most of the imaginary setting (where it is, what's there, etc.). The GM also may or may not be one of the characters. Through the interactions of everyone's imagination and improvisation, some kind of narrative usually, but not always, emerges. These people don't do this for anyone other than themselves: there is no separate audience—everyone is both a performer and a viewer."*<sup>6</sup>

Ein Hauptaspekt von Live-Rollenspiel als Freizeitbeschäftigung ist Spaß. Dabei kann jeder Teilnehmer seine Freude aus anderen Elementen des LARPs gewinnen. Die Teilnehmer stellen beim Rollenspiel eine Figur so glaubwürdig wie möglich dar. Alles beruht auf Freiwilligkeit. Sehr wichtig ist die Trennung der realen Person und der gespielten Rolle. Die reale Person muss nichts und darf (fast) alles. Die gespielte Rolle

---

<sup>5</sup> Dahm, Ina: LARP. Einstieg in ein phantastisches Hobby. 1. Auflage, Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2013, S. 1.

<sup>6</sup> Vanek, Aaron: Cooler than you think. Understanding Live Action Role Playing (LARP). Los Angeles 2009, S. 4.

erlebt durchaus gefährliche Situationen, empfindet Angst, kann Held oder Antiheld sein, hat Erfolg oder stirbt. Mancher Teilnehmer bevorzugt entspanntes Charakterspiel oder gemeinsames Sitzen am Lagerfeuer. Wieder andere lieben es, Konflikte auszuspielen und Kämpfe darzustellen, Handel zu treiben oder Intrigen zu spinnen.

Die Freude am Live-Rollenspiel kommt aber auch aus Peripherietätigkeiten, beispielsweise das Anfertigen von Kostümen (und das spätere Tragen derselben) oder die Ausgestaltung des Ambientes des jeweiligen Genres (Tischdekoration, Accessoires etc.). Es handelt sich hier also um ein sehr vielfältiges Hobby mit einer eigenen Community, die sich nicht nur zu einem einzigen Event trifft. Daher wird sich der nächste Abschnitt der Einordnung von Live-Rollenspiel als Szene beschäftigen.

### 2.1.1 Live-Rollenspiel als Vergemeinschaftungsform

*“...it’s not just a hobby – it’s a passion!”<sup>7</sup>*

Naheliegender bei der Überlegung, wie Live-Rollenspiel am besten kulturell eingeordnet werden kann, war zunächst der umgangssprachlich verwendete Begriff „Subkultur“. Für dessen Verwendung würde sprechen, dass Live-Rollenspieler auch außerhalb eines Spiels miteinander vernetzt sind und sich intensiv vor- und nachbereiten (z.B. Bastelarbeiten, Aktivität in Foren und sozialen Netzwerken oder Charaktere und Gruppenkonzepte entwickeln). Live-Rollenspiel kann jedoch nicht als Subkultur bezeichnet werden. Eine Subkultur ist ein sehr umfassender Begriff, der auch eine, vom Mainstream abweichende, alternative Lebenseinstellung beinhaltet. Diese kann auch religiöser Natur sein. Die meisten Live-Rollenspieler führen jedoch ein ganz normales Leben und sind nur für die Dauer des Live-Rollenspiels in einer komplett eigenen und abgeschlossenen Gesellschaft ohne Zuschauer und mit eigenen Regeln. Daher kann hier nicht von einer typischen, dem Live-Rollenspiel zuzuschreibenden Lebenseinstellung gesprochen werden, wie es bei Subkulturen üblich ist. Von einer ausschließlichen Jugendszene<sup>8</sup> kann nur bedingt gesprochen werden, da Live-Rollenspiel von sehr unterschiedlichen Menschen einer breiten Altersgruppe mit unterschiedlichen Erwartungen und Interessen betrieben wird und damit inzwischen nicht nur Freizeittrend für Jugendliche bzw. „jung gebliebene“ ist. Live-Rollenspiel hat also Züge von Jugendkultur und Subkultur, kann diesen jedoch nicht eindeutig zugeordnet werden.

---

<sup>7</sup> Sprichwort

<sup>8</sup> Vgl. Deterding, Sebastian: Rollenspieler. URL: [www.jugendszenen.com/szenen/rollenspieler/intro](http://www.jugendszenen.com/szenen/rollenspieler/intro) [Stand 27.09.2013]

Daher wird in dieser Arbeit für Live-Rollenspiel im Zusammenhang mit einer Vergemeinschaftung bzw. der Community der neutralere Begriff „Szene“ verwendet. Die Verwendung des Begriffs erfolgt auch schon durch Neupert, der sich ausführlicher mit der kultursoziologischen Einordnung von Live-Rollenspiel beschäftigt hat.<sup>9</sup>

### 2.1.2 Live-Rollenspiel als Medium

Auch wenn die Teilnehmer nur für sich selbst spielen und es in der Regel keine Zuschauer<sup>10</sup> gibt, kann Live-Rollenspiel nicht nur als ein spielerisches Hobby angesehen werden bei dem die Menschen so tun, als wären sie jemand anderes.<sup>11</sup>

*"Live-Rollenspiel ist vielmehr ein Satz von Werkzeugen, die für diesen Zweck verwendet werden. Live-Rollenspiel ist ein Medium, ein System um persönliche Erfahrungen durch phantastische Verstellung zu generieren."*<sup>12</sup>

Bei der Mediensystematisierung nach Pross<sup>13</sup> in primäre, sekundäre und tertiäre (und inzwischen auch quartäre) Medien kann Live-Rollenspiel als primäres Medium bezeichnet werden. Schon Faulstich definiert das Medium Theater, das eng mit Live-Rollenspiel verwandt ist, als Primärmedium.<sup>14</sup> Menschen kommunizieren ohne Geräte miteinander durch Sprache, Gestik und Mimik und primäre Medien sind Mittel des menschlichen Elementarkontaktes, ohne Gerät. Sie werden auch als sogenannte „Menschmedien“ bezeichnet. Diese Eigenschaften treffen auch auf Live-Rollenspiel zu, auch wenn es sich bei Live-Rollenspiel um ein interaktives Medium handelt, bei dem nicht zwischen Sender und Empfänger getrennt werden kann.<sup>15</sup>

---

<sup>9</sup> Vgl. Neupert, Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?. München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002, 68ff.

<sup>10</sup> Ausnahmen sind Besucherführungen die z.B. auf Großcons durchgeführt werden. Ebenfalls möglich sind nicht aktiv am Spiel teilnehmende Journalisten, Fotografen, Kamerateams die ein Live-Rollenspiel dokumentieren.

<sup>11</sup> Vgl. Harviainen, Tuomas J.: „Live-Rollenspiel als Kunstform“. In: Dombrowski, Karsten (Hg.): LARP. Einblicke; Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2010; Methoden und Fallbeispiele. 1. Auflage, Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2010, S. 7.

<sup>12</sup> Harviainen, 2010, S. 7. [„phantastische Verstellung“ im Original kursiv hervorgehoben.]

<sup>13</sup> Pross, Harry: Medienforschung. Habel, Darmstadt 1972, S. 128ff.

<sup>14</sup> Faulstich, Werner: Medienwissenschaft . 1. Auflage, Fink, Paderborn 2004

<sup>15</sup> Pohjola, Mike: The Manifesto of the Turku School. URL: <http://www.mikepohjola.com/turku/> [Stand 25.09.2013]

## 2.2 Begriffe

Im Live-Rollenspiel existieren viele Begriffe, Befehle und Termini, die sich dem unerfahrenen Leser und Spieler sicherlich nicht immer ohne Erklärung erschließen. Diese sind vor allem für die Sicherheit und einen flüssigen Spielablauf notwendig. Um Live-Rollenspiel und damit diese Arbeit zu verstehen ist die Kenntnis der folgenden Begriffe erforderlich. Allerdings soll hier nur Grundlegendes erläutert werden, da es schon ausreichende, auch wissenschaftliche Beschreibungen gibt. Besonders zu empfehlen für Einsteiger bzw. Neugierige ist das 2013 erschienene Buch von Dahm „LARP. Einstieg in ein phantastisches Hobby“, erschienen im Zauberfeder Verlag.

### 2.2.1 Spielercharakter

**Spielercharakter** (Kurz: SC, der Einfachheit halber oft auch „Spieler“ genannt) kommen mit einem eigenen Charakter zu einem Live-Rollenspiel und sind Teilnehmer im engeren Sinn. Sie kennen den Plot<sup>16</sup> nicht und stellen normalerweise für die gesamte Dauer des Rollenspiels nur einen oder manchmal mehrere ihrer eigenen Charaktere dar.

### 2.2.2 Nichtspielercharakter

**Nichtspielercharakter** (Kurzform für **Nicht Spieler Charakter**) erhalten eine Rolle von der Spielleitung<sup>17</sup>, die für die Umsetzung des sogenannten Plots relevant ist und müssen sich an ihre vorgeschriebene Rolle halten. Meistens haben sie aber einen gewissen Interpretationsspielraum. Springer-NSC sind NSC, die während eines Rollenspiels mindestens einmal den Charakter wechseln, sprich zwischen mehreren Rollen „springen“. Das kann passieren, wenn ein Charakter stirbt oder nicht mehr gebraucht wird, aber auch, wenn es kurzzeitige NSC-Einsätze zu belegen gilt (etwa wenn eine Räuberbande ein Dorf überfallen soll). NSC sind außerdem oft zusätzliche Helfer für die Orga<sup>18</sup> und die Spielleitung, zum Beispiel beim Auf- und Abbau von Zelten.

---

<sup>16</sup> Siehe Abschnitt 2.2.5

<sup>17</sup> Siehe Abschnitt 2.2.4

<sup>18</sup> Siehe Abschnitt 2.2.3



### 2.2.3 Orga

Orga wird als Kurzform von Organisation verwendet. Gemeint sind die Personen, die sich zum Veranstellen eines Live-Rollenspiels zusammengefunden haben. Die Mitglieder einer Orga planen ein Live-Rollenspiel im Vorfeld, kümmern sich um die Logistik und schreiben meist auch den Plot. Ebenso liegt die Nachbereitung in ihrer Hand. Somit übernehmen die Mitglieder einer Orga die vollständige organisatorische Durchführung eines Live-Rollenspiels. Meist wird ein Live-Rollenspiel von der Orga ehrenamtlich organisiert, der von den Teilnehmern entrichtete Teilnehmerbeitrag wird von der Orga zur Kostendeckung und Finanzierung weiterer Live-Rollenspiele und Ausrüstung verwendet. Daher haben viele „Orgas“ auch einen eigenen Fundus, der mit jeder Veranstaltung erweitert wird.

### 2.2.4 Spielleitung

SL ist die Abkürzung für Spielleiter oder Spielleitung. Spielleiter betreuen, organisieren und kontrollieren das Spiel während eines Live-Rollenspieles vor Ort. Dabei koordinieren sie NSC und sorgen dafür, dass der Plot umgesetzt wird. Dazu bauen sie Spielelemente auf oder sorgen für Special Effekte im richtigen Moment und greifen als Moderatoren ins Spielgeschehen ein. Sie dürfen wichtige Spielkommandos aussprechen, auf die jeder Teilnehmer reagieren muss und dürfen sowohl spielerisch als auch realitätsbezogen in das Spielgeschehen eingreifen. Spielleiter begleiten die Teilnehmer während der ganzen Veranstaltung, sind aber durch vorherige Ansage für die Charaktere unsichtbar, außer sie befinden sich in einer klar erkennbaren Rolle im Spiel. Außerdem achten sie auf die Sicherheit während einer Live-Rollenspiel Veranstaltung. Oft gibt es zwischen Orga und Spielleitung personelle Deckungsgleichheit, mindestens aber Überschneidungen.

### 2.2.5 Plot

Der Plot bezeichnet die Handlung bzw. unterschiedliche Handlungsstränge eines Live-Rollenspieles, die durch Orga bzw. SL entwickelt wird. Der Plot ist für das Live-Rollenspiel, was das Drehbuch für eine Verfilmung ist. Beim Live-Rollenspiel kann aber – im Unterschied zum Film oder Theater – nicht von einem komplett durchgeplanten Stück die Rede sein. Vielmehr geben die Veranstalter eines LARPs in ihrem Plot Spielangebote (z.B. Mittels NSC) vor, die Teilnehmer nutzen können, aber nicht zwangsläufig müssen. Wie genau die Teilnehmer auf ein Spielangebot reagieren lässt sich nur schwer vorausplanen, da diese Reaktion vom gespielten, fiktiven Charakter, aber auch von der realen Person selbst abhängt und unter Umständen jeder anders reagieren kann. Ein Beispiel für die unterschiedliche Reaktion von Charakteren: Ein

Magier reagiert unter Umständen bei einem Raubüberfall mit Flucht oder lässt sich kampflos ausrauben, wogegen ein geschickter Söldner sich durchaus gegen Angreifer verteidigen kann. Daher kommt auch die Spontanität, die Improvisation im LARP. Ein Plot berücksichtigt daher nach Möglichkeit wechselseitige Geschehnisse, die während des Spiels auftreten.

Die Flexibilität des Plots bei Live-Rollenspielen kann unter anderem auch dazu führen, dass durch Handlungen der Spieler der Plot so wie er von der Spielleitung vorgesehen war, nicht mehr durchgeführt werden kann. Dies bedeutet, dass von Seiten der Spielleitung der Plot laufend angepasst wird. Oftmals bemerkt der eigentliche SC jedoch nichts von einer solchen Anpassung durch die Spielleitung. Damit ist sichergestellt, dass der Spielfluss nicht unterbrochen wird.

### **2.2.6 Pen&Paper-Rollenspiel**

Pen&Paper-Rollenspiel, auch Tischrollenspiel genannt, ist ein Spiel, bei dem die Teilnehmer ähnlich wie beim LARP in Rollen schlüpfen und so interagieren um eine Handlung darzustellen. Im Unterschied zum Live-Rollenspiel wird der Charakter hier jedoch verbal durch Erzählen dargestellt. Dabei treffen sich die Teilnehmer meist in privater Runde und sitzen zusammen an einem Tisch, während sie ihre Charaktere durch Erzählen darstellen. Die Rollen werden auf sogenannten Charakterbögen notiert – daher stammt auch der Begriff Pen&Paper. Als weitere Hilfsmittel werden (wie zum Teil auch im Live-Rollenspiel) Regelwerke und vorgegebene Hintergründe eingesetzt. Zur Bestimmung von (Miss)Erfolgen und anderen Spielelementen werden sehr häufig Würfel verwendet. Pen&Paper-Rollenspiel und Live-Rollenspiel sind eng miteinander verwandt. Schnittstellen sind zum Beispiel bespielte Hintergründe oder Charakterkonzepte. Vor allem verbindet beide Formen des Rollenspiels, dass hier ohne Zuschauer und nur für und mit den Teilnehmern gespielt wird.

### **2.2.7 Con und Con-Formen**

Con ist die Kurzform für Convention, gemeint ist im Zusammenhang mit LARP eine Live-Rollenspiel Veranstaltung. Teilweise kann mit der Bezeichnung aber auch eine Messe für Live-Rollenspieler wie z.B. die „Role Play Convention“ in Köln gemeint sein.

Verwendet wird der Begriff in der gleichen Bedeutung auch in anderen Szenen, z.B. bei Cosplayern<sup>19</sup>.

Cons können nach Größe, Genre, Aktivität und anderen Kriterien eingeteilt werden. Hier werden einige gängige Con-Formen vorgestellt, ohne Anspruch auf Vollständigkeit. Auf verschiedene Genres wird erst im Kapitel „Genres“ eingegangen.

### **Ein-Abend-Con**

LARP, das nur an einem einzigen Tag oder Abend stattfindet, diese Form ist vor allem bei LARPs für Einsteiger oder Tavernenabenden<sup>20</sup> beliebt.

### **Wochenendcon**

In Deutschland ist diese Form sehr verbreitet. Gemeint ist eine LARP-Veranstaltung die an einem Wochenende stattfindet. Dies ermöglicht auch berufstätigen LARPern, ihrem Hobby nachzugehen. Das Wochenendcon kann alle Größenordnungen annehmen, ist allerdings als Großcon zumindest in Deutschland nicht verbreitet.

### **Großcon**

Ein Großcon (=Kurzform für „große Convention“) bezeichnet eine besonders große Live-Rollenspiel Veranstaltung mit vielen Teilnehmern. Bisher gibt es jedoch keine einheitlichen Richtlinien dafür, ab wann ein Con als Großcon gelten kann, im LARP-Wiki wird die Grenze zum Großcon bei ca. 1000 Teilnehmern gezogen<sup>21</sup>. Unbestritten wird der Begriff bei den drei größten Live-Rollenspielen in Deutschland verwendet: Das „Conquest of Mythodea“<sup>22</sup>, das „Drachenfest“<sup>23</sup> und das „Epic Empires“<sup>24</sup>.

---

<sup>19</sup> Ursprünglich aus Japan stammender Verkleidungstrend, häufig thematisch an Comic/Animé und Manga angelehnt.

<sup>20</sup> LARP-Abende die Abends stattfinden, zumeist mit gastronomisch-geselligem Hintergrund

<sup>21</sup> Vgl. LARP-Wiki: URL: <http://www.larpwiki.de/ConArten/Gro%C3%9FCon> [Stand 28.09.13]

<sup>22</sup> Vgl. Conquest of Mythodea: URL: <http://www.mythodea.de/ConQuest/start.php> [Stand 28.09.13]

<sup>23</sup> Vgl. Drachenfest: URL: <http://www.drachenfest.info/> [Stand 28.09.13]

<sup>24</sup> Vgl. Epic Empires: URL: <http://www.epic-empires.de/> [Stand 28.09.13]

## Abenteuercon

Das Abenteuercon zeichnet sich durch eine gute Mischung aus Rätseln, Wandern, Ambiente, Kampf und weiteren Aspekten von Cons aus. Es ist eine der beliebtesten Con-Formen, da es durch seine vielfältigen Elemente abwechslungsreich gestaltet werden kann und so viele LARPer angesprochen werden.

## Reenlarpment

Der Begriff Reenlarpment setzt sich aus der Kurzform für Live-Rollenspiel (Live Action Role Play = LARP) und dem Begriff Reenactment (ein Begriff für möglichst authentische und historisch korrekte Darstellung, der vor allem in der Mittelalterszene verwendet wird) zusammen. Hier wird Live-Rollenspiel vor einem möglichst authentischen Hintergrund betrieben. Meist handelt es sich dabei um mittelalterlich-historische Spielhintergründe ohne Fantasyelemente.



Abbildung 1: Viel Aufmerksamkeit für Ambiente im Detail, Reenlarpment-Gruppe „Frontsac“<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Vgl. Frontsac-Gruppe: URL: <http://www.frontsac.de/> [Stand: 28.09.13] Bildrechte: Staab, Christopher. Frontsac-Orga

Es ist wichtig, das Reenlarpment vom Ambientecon zu trennen, dort liegt der Schwerpunkt zwar auch auf Ambiente, im Unterschied zum Reenlarpment werden beim Ambientecon allerdings vor allem Gesellschaftliche Hintergründe bespielt (z.B. das Leben zu Hofe) und ein Ambientecon darf je nach Spielhintergrund auch Fantasyelemente beinhalten.

### Familien-LARP

Zunehmend werden auch Live-Rollenspiele veranstaltet, die sich speziell an Familien richten. Hier ist zu unterscheiden, ob die Kinder bzw. Jugendlichen voll in das Spiel integriert werden (diese also auch eigene Charaktere spielen) oder es spezielle Betreuungsangebote für Kinder während des LARPs gibt (gesonderter Plot nur für Kinder, Bastelangebote etc.).<sup>26</sup>

### Edu-LARP

Edu-LARP ist die Kurzform für "Educational Live Action Role Playing". Hier wird Live-Rollenspiel als Medium genutzt um gezielt Inhalte bzw. Informationen zu vermitteln. Dabei wird, ähnlich wie in der klassischen Theaterpädagogik der Lerninhalt besser im Gedächtnis abgespeichert als z.B. in normalem Frontalunterricht.

*Diese Form des Live-Rollenspiels „[...] nutzt die Aktivität der Lernenden, ganz gleich ob es Schulkinder, schwer erziehbare Jugendliche, Menschen mit geistiger Behinderung oder Erwachsene auf einer Managerschulung [sind], um Bildungsziele zu erreichen.“<sup>27</sup>*

---

<sup>26</sup> Vgl. Steinbach, Daniel; Lange, Dennis: „Zwerge mal richtig! Kinder und Jugendliche in Live-Rollenspiele für Erwachsene einbinden“. In: Dombrowski, Karsten (Hg.): LARP: Über den Tellerrand; Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2011; 1. Auflage, Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2011 S. 119ff.

<sup>27</sup> Deutscher Live-Rollenspiel Verband e.V. URL: <http://www.dlrv.eu/index.php?id=paedagogik>  
[Stand 27.09.13]



Abbildung 2: Kinder beim betreuten Live-Rollenspiel des Walddritter e.V. (Ortsgruppe Leipzig)<sup>28</sup>

Ein Beispiel für Live-Rollenspiel als pädagogisches Instrument ist der gemeinnützige Verein „Der Walddritter e.V.“<sup>29</sup>, der bundesweit Live-Rollenspiele für Kinder bzw. Jugendliche anbietet.

### Weitere Con-Formen

Es gibt noch viele weitere Typen von LARPs, die Schwerpunkte etwa auf Schlachten und Kämpfen, Intrigen, Rätseln, das Bespielen einer Stadt, Wandern oder andere wichtige Aspekte legen. Con-Formen werden meist schon in der Bewerbung oder Anmeldung der Con herausgestellt und dienen so als Entscheidungshilfe für potentielle Teilnehmer.

## 2.3 Genres

Es gibt verschiedene Genres für Live-Rollenspiel. Die meisten Spiele sind klassische Fantasy-Veranstaltungen, die in einem von der Orga festgelegten mittelalterlich-fantastischen Hintergrund stattfinden. Daher wird der Begriff Live-Rollenspiel oft im

---

<sup>28</sup> Bildrechte: Laubvogel, Lysander. Walddritter e.V. Ortsgruppe Leipzig

<sup>29</sup> URL für weitere Informationen: <http://www.walddritter.de/>

Zusammenhang mit dem Fantasy Genre verwendet, streng genommen vereint er jedoch alle Genres. Vielfach ist das bespielte Genre bzw. der bespielte Hintergrund von Literatur, Filmen und anderen Medien inspiriert – das Fantasygenre beispielsweise von Tolkiens „Der Herr der Ringe“. Es gibt inzwischen sehr viele Genres und Untergenres, daher werden an dieser Stelle nur einige exemplarisch beschrieben.

### 2.3.1 Fantasy

Fantasy ist das am stärksten vertretene Genre im Live-Rollenspiel weltweit. Die Ursprünge finden sich vor allem in der Literatur, Autoren wie J. R. R. Tolkien und Robert E. Howard haben das Genre maßgeblich geprägt. Klassisches Fantasy-Rollenspiel umfasst eine meist mittelalterlich angehauchte Spielwelt, in der auch Fantasykreaturen wie Elfen, Zwerge, Orks oder Feenwesen auftreten können. Ebenso kann es im Fantasy-LARP eine oder mehrere Religionen geben, denen sich Charaktere widmen. Es können magische und göttliche Kräfte und Mächte dargestellt werden.

### 2.3.2 Vampire Live

Dieses Genre basiert auf dem Rollenspielsystem "Vampire" von White Wolf, das crossmedial als Pen&Paper, PC-Game, Live-Rollenspiel-Regelwerk und in weiteren Formen aufbereitet und vermarktet wird. Die Teilnehmer stellen dabei Vampire, Ghule<sup>30</sup> oder Menschen dar und sind in sogenannten „Domänen“ organisiert. Das LARP im Vampire-Genre zeichnet sich durch Konfliktsimulationen (z.B. Intrigen und Machtspiele) in einer Gesellschaft, die von Unsterblichen geprägt ist aus.

### 2.3.3 Endzeit

Das Genre Endzeit umfasst ein großes Spektrum von apokalyptischen bzw. post-apokalyptischen Hintergründen. Es dreht sich um den Kampf um das Überleben z.B. nach einem Reaktorunfall oder einem Krieg, bzw. diversen anderen Weltuntergangsszenarien. Auch hier liefern charakteristische Bücher, Filme, Spiele oder Pen&Paper-Medien Inspiration für den Hintergrund der Con.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Leichenfressende, dämonische Fantasiewesen, kommen vorwiegend in Horror- / Gruselmedien vor. Im Vampire-Genre sind sie allerdings vielmehr Diener von Vampiren die auch Tageslicht ertragen können.

<sup>31</sup> z.B. basierte die 2013 veranstaltete Con „Ruf der Zone“ auf dem PC-Spiel S.T.A.L.K.E.R., URL: <http://www.stalker-game.com/> [Stand: 27.09.13]





Abbildung 3: S.T.A.L.K.E.R.-Con „Ruf der Zone“ 2013: Endzeitlarp mit Airsoft-Elementen

### 2.3.4 Steampunk

Als Hintergrund dient beim Steampunk-LARP das viktorianische Zeitalter, wegbereitend sind hier beispielsweise die Werke von Jules Verne. Im Steampunk-LARP wird in der bespielten Welt die technologische bzw. fantastisch-technomagische Entwicklung der industriellen Revolution nicht durch Elektrizität, sondern durch Dampf geprägt.

## 2.4 Regeln und Regelwerke

Teilnehmer eines LARPs unterliegen – wie bei Spielen üblich – bestimmten Regeln. Fast jede Orga legt den Teilnehmern eines Live-Rollenspieles inzwischen AGBs und Sicherheitshinweise vor. Neben diesen Outtime-Regeln gibt es aber auch Intime-Befehle und -regeln, die in sogenannten Regelwerken zusammengefasst werden, zusammen mit wichtigen Spielmechanismen wie z.B. Punkte- und Wertesystemen für Charaktere und Spielhintergründe. Diese sind wichtig für die Fairness und die Sicherheit im Spiel und fördern den durchgängigen Spielverlauf.



## 2.4.1 Befehle und Sicherheit

Jedem Live-Rollenspieler werden zu Beginn eines Spieles die folgenden Kommandos und Befehle in Erinnerung gerufen und Neueinsteigern erklärt. Sie gehören zu den absoluten Grundlagen, die für die Sicherheit notwendig sind. Es gibt noch weitere Spielkommandos und regionale bzw. genretypische Unterschiede, auf die hier jedoch nicht eingegangen werden soll.

### **Stop/Halt**

Dieser Befehl wird in Gefahrensituationen ausgesprochen, z.B. wenn jemand im Kampf im Dunkeln zu stolpern droht. Er kann aber auch bei Spielsituationen zum Einsatz kommen, in denen sich ein Beteiligter unwohl, bedroht fühlt etc. Das Spiel wird für alle Anwesenden unterbrochen, bis die Gefahr oder das Problem geklärt ist. Das Kommando kann sowohl von Spielleitern als auch von Spielern und NSC verwendet werden.

### **Time freeze und Time in/out**

Dieses Kommando wird fast ausschließlich durch Spielleiter ausgesprochen, vor allem wenn diese etwas am Spielumfeld ändern müssen. Alle anwesenden Spieler schließen die Augen, halten sich die Ohren zu und summen gegebenenfalls vor sich hin, um möglichst wenig von ihrem Umfeld mitzubekommen. Das Spiel wird so unterbrochen und die Spielleitung kann so ungesehen NSC, Special Effekts oder ähnliches in Position bringen. Beim Kommando „Time in“ wird normal weiter gespielt. Ein „Time in“ ausgesprochen durch die Spielleitung markiert außerdem den Beginn eines Live-Rollenspiels. Der Begriff „Time out“ das Ende.

### **Heiler/Sanitäter**

Aus Sicherheitsgründen ist es wichtig, während eines Live-Rollenspieles zwischen Heilern und Sanitätern zu unterscheiden. Heiler sind gespielte Charaktere die andere Charaktere bei Verletzungen heilen. Im Fall einer echten Verletzung muss jedem Teilnehmer klar sein, dass er nach einem Sanitäter rufen soll, nicht nach einem Heiler.

## 2.4.2 Regelwerke

In Vorbereitung eines Live-Rollenspieles wird durch die Orga bzw. Spielleitung ein Regelwerk oder –system bestimmt, das für alle Teilnehmer gültig ist.

Es gibt viele verschiedene Regelwerke, die auf unterschiedliche Bedürfnisse eines Live-Rollenspieles, wie etwa das Genre, das Vorhandensein von Magie usw. zugeschnitten sind. Das in Deutschland verbreitetste nichtfreie Regelwerk ist DragonSys<sup>32</sup>. Hier handelt es sich um ein fertigkeiten- und punktebasiertes Regelsystem für Live-Rollenspiel das vor allem für Fantasy-Rollenspiele genutzt wird.

## DKWDDK

Inzwischen verbreiteter ist jedoch das freie, punktelose Regelsystem „DKWDDK“, ausgesprochen **„Du kannst, was du darstellen kannst“**. Der Name ist auch gleichzeitig die einzige feste Regel. Ein Spieler kann mit seinem Charakter nur das, was er auch darstellen bzw. verkörpern kann. So kann z.B. jemand der outtime sehr ungeschickt ist intime nur schlecht einen talentierten und erfolgreichen Dieb darstellen. Die Teilnehmer reagieren auf das was einer der Spieler tut; nicht entsprechend eventueller Ansagen oder dem Willen des Darstellenden, sondern entsprechend ihrer Wahrnehmung und Interpretation des Dargestellten. DKWDDK regt so die Teilnehmer dazu an, besseres Rollenspiel zu betreiben.

Eine Abwandlung von DKWDDK ist DKWDK – **„Du kannst, was du kannst“**. Dabei können Spielercharaktere nur Dinge, die sie auch tatsächlich ausführen können. Somit sind übernatürliche Fertigkeiten wie etwa Magie vom Spiel ausgeschlossen.

## Individualisierte Spielregeln

Viele Orgas wandeln vorhandene Regelsysteme auch nach ihren eigenen Bedürfnissen ab oder fügen dem DKWDDK einige grundlegende Regeln hinzu, beispielsweise zum Darstellen und Wirken von Magie oder die etwaige Anzahl an Treffern (durch Gegner z.B. mit LARP-Waffen zugefügt) die ein Spieler durchschnittlich aushalten kann.

---

<sup>32</sup> Regelwerk „DragonSys“. URL: [http://www.zauberfeder-verlag.de/zf\\_DS3.html](http://www.zauberfeder-verlag.de/zf_DS3.html) [Stand 27.09.13]

### **3 Demografischer und sozioökonomischer Wandel der Live-Rollenspieler**

Um den demografischen bzw. sozioökonomischen Wandel in der Live-Rollenspiel-Szene messen zu können wurde im Rahmen dieser Arbeit eine Umfrage durchgeführt. Durch diese sollen wesentliche Merkmale erhoben werden und ermöglicht werden, die Entwicklungen, denen das Medium in Deutschland in den letzten Jahren unterlag zu erforschen. Desweiteren soll anhand der vorliegenden Daten eine Aussage zur weiteren Entwicklung in der nächsten Zeit getroffen werden.

#### **3.1 Beschaffenheit der Erhebung**

In der für diese Arbeit durchgeführten Umfrage wurden zunächst wesentliche demografische (Alter, Geschlecht etc.) und sozioökonomische Merkmale (schulische und berufliche Bildung, Erwerbssituation) der Probanden erhoben. Der zweite Teil der Umfrage beschäftigte sich mit den Vorlieben und Ansprüchen der Probanden an LARP. Der komplette Fragebogen, alle ausgewerteten Daten, Grafiken und Tabellen finden sich im Anhang dieser Arbeit bzw. auf der beigefügten Daten-CD.

Die Umfrage wurde ausschließlich online geschaltet, der Umfragelink wurde nach der Freischaltung in Foren und Netzwerken für Live-Rollenspieler gepostet, zusammen mit einem Teasertext und der Bitte, den Aufruf weiter zu verbreiten. In den ersten drei Tagen beteiligten sich 717 Live-Rollenspieler an der Umfrage. Nicht nur die hohe Teilnehmerzahl bestätigt das Erkenntnisinteresse der Live-Rollenspieler an dieser Arbeit. Über zwei Drittel aller Probanden haben ihre Mailadresse angegeben um später eine Auswertung der Befragung zu erhalten.

**Netzwerke in denen die Umfrage verbreitet wurde im Detail:**

**Foren:**

- <http://www.traumschmiede.com/>
- <http://www.inlarp.de/>
- <http://www.larp-welt.de/>
- <http://www.epic-empires.de/>

**Facebook-Gruppen:**

- Conquest of Mythodea (offene Gruppe)
- Mythodea-NSC's (geschlossene Gruppe)
- DrachenFest – the official group (geschlossene Gruppe)

**Sonstiges:**

- <http://larper.ning.com/> (Soziales Netzwerk speziell für Live-Rollenspieler)

Von diesen Plattformen aus verbreitete sich die Umfrage sehr schnell viral in der Szene. Vor allem auf Facebook wurde sie vielfach geteilt und kommentiert. Multiplikatoren leiteten die Umfrage durch Mailinglisten und kleinere Foren an ihre Gruppen weiter.

Nach Abschluss der Umfrage, die vom 23. August 2013 bis zum 03. September 2013 durchgeführt wurde lagen nach Bereinigung nicht voll ausgefüllter Fragebögen und Fragebögen von Probanden ohne Wohnsitz in Deutschland 1320 voll auswertbare Datensätze vor. Weiterhin waren nicht alle Fragen Pflichtfragen und manche Folgefragen wurden nur der im Fragebogen ermittelten relevanten Zielgruppe angezeigt. Daher ergibt sich für manche Fragen eine andere Stichprobengröße.

Da die Umfrage rein online geschaltet wurde, sind die Ergebnisse nur für im Internet aktive und mit der Community vernetzte Live-Rollenspieler gültig.

**Vergleichswerte**

Im Folgenden wird vielfach der Vergleich zu der Diplomarbeit „Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?“ von Sikko Neupert aus dem Jahr 2002 gezogen. Neupert hat eine Umfrage mit 1500 Probanden durchgeführt, diese ausschließlich online geschaltet und dabei grundlegende demografische, sowie sozioökonomische Merkmale erhoben. Daher lassen sich die Daten teilweise sehr gut mit den in dieser Arbeit erhobenen vergleichen. Neupert beschreibt zusammenfassend deutsche Live-Rollenspieler im Jahr 2002 wie folgt:

*„Larper sind jung, gut (aus)gebildet, geistig, räumlich und zeitlich flexibel und mobil, sowie familiär und beruflich ungebunden. Die meisten Larper sind Westdeutsche aus großen Ballungsgebieten oder Studentenstädten und männlichen Geschlechts. Offensichtlich ist die heutige Form des Live-Rollenspiels in erster Linie für (junge)*

*Männer attraktiv. [...] Sie sind relativ preissensibel, verstehen sich als subkulturelle oder avantgardistische Szene und reagieren heikel auf kommerzielle Angebote.*<sup>33</sup>

Im Folgenden soll untersucht werden, ob und inwieweit sich dieses Bild verändert hat.

## 3.2 Demografische Merkmale von Live-Rollenspielern

In diesem Abschnitt werden alters- und zahlenmäßige Strukturen bei Live-Rollenspielern ausgewertet und analysiert. Die betrachteten Merkmale sind Geschlecht, Alter, Herkunft und Familienstand.

### 3.2.1 Geschlecht

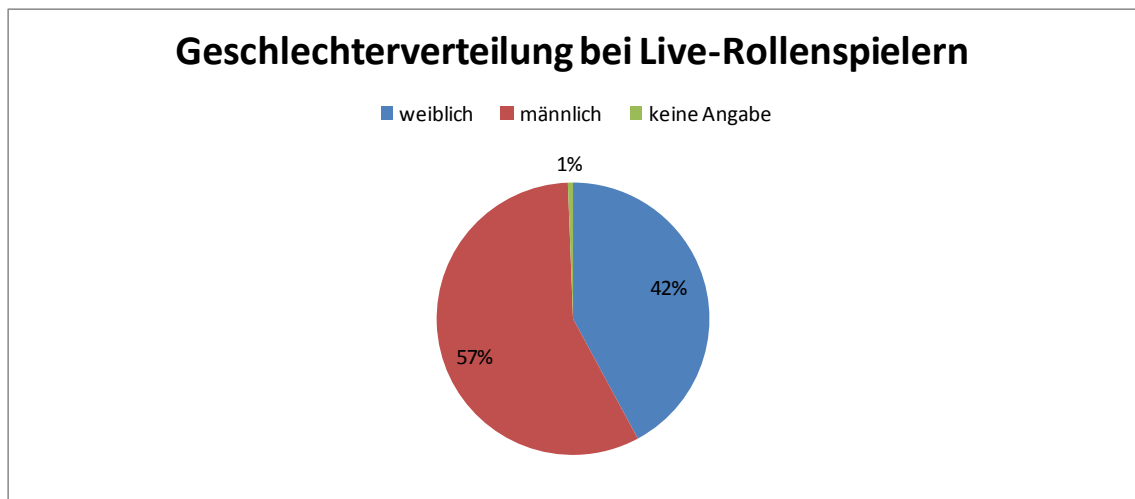


Abbildung 4: Geschlechterverteilung bei Live-Rollenspielern, eigene Darstellung

Dass Live-Rollenspiel ein Hobby ist, das vor allem von Männern betrieben wird, ist bekannt. Inzwischen finden jedoch auch immer mehr Frauen Gefallen an dieser Freizeitaktivität. Immerhin sind 42% aller Probanden der Umfrage weiblich. Bei Neupert waren nur 24,2% der Umfrageteilnehmer weiblich, dafür lag der Anteil von Probanden, die ihr Geschlecht nicht angeben wollten bei 12,7%, was genaue Rückschlüsse erschwert. Trotzdem kann hier eindeutig von einem Zuwachs an weiblichen Live-Rollenspielern gesprochen werden.

---

<sup>33</sup> Neupert, Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?. München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002, 87 ff.

Neupert vermutet, dass der geringe Anteil an Frauen in 2002 mehrere Gründe hat:

*„...zum einen ist die Betonung von Gewalt und Kriegshandwerk eher abschreckend für Frauen und zum anderen stellt sich das prozentuale Verhältnis zwischen Männern und Frauen in der Pen & Paper-Szene, die der direkte Vorläufer des Larp war, ähnlich dar.“<sup>34</sup>*

Dass inzwischen viele verschiedene Genres existieren die Kampf bzw. Gewalt nicht in den Vordergrund stellen, könnte ein Grund für mehr Frauen im LARP sein. Ein zweiter Grund ist aber mit Sicherheit die Tatsache, dass Live-Rollenspieler gern ihren Partner zu einem LARP mitbringen und so sicherlich für viele Frauen der Erstkontakt mit dem Medium zustande kam.<sup>35</sup>

### 3.2.2 Alter

Das Alter ist ein sehr wichtiges Merkmal in demografischen Erhebungen und bringt auch in dieser Untersuchung vielfältige Erkenntnisse:

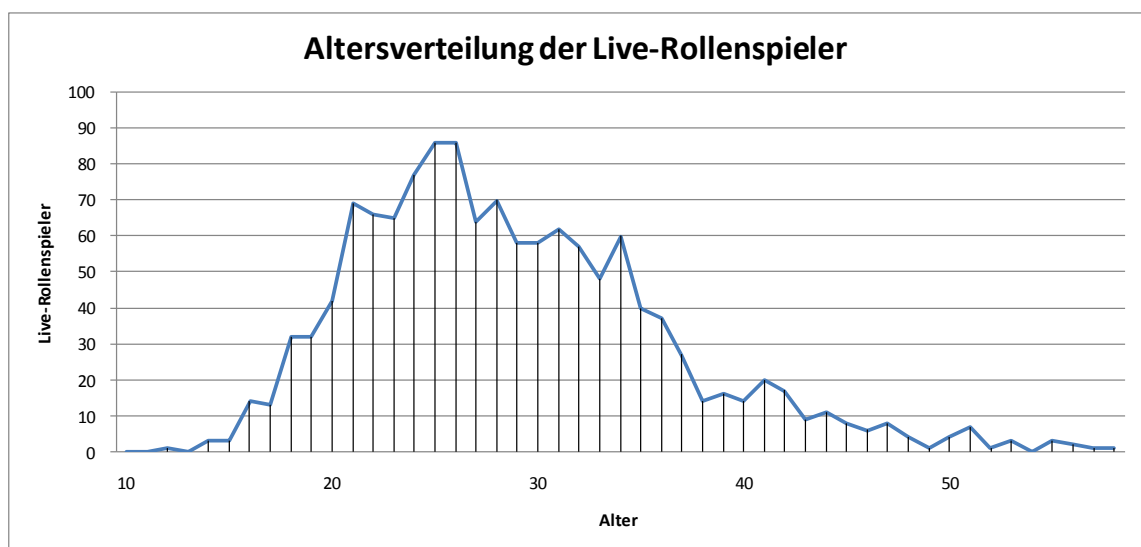


Abbildung 5: Altersverteilung der Live-Rollenspieler 2013, eigene Darstellung

<sup>34</sup> Neupert, Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?. München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002, S. 87.

<sup>35</sup> siehe Abschnitt 0, Familienstand: Larper gehen zunehmend feste Bindungen ein, was bedeutet, dass auch mehr Partner auf Live-Rollenspiele mitgebracht werden.

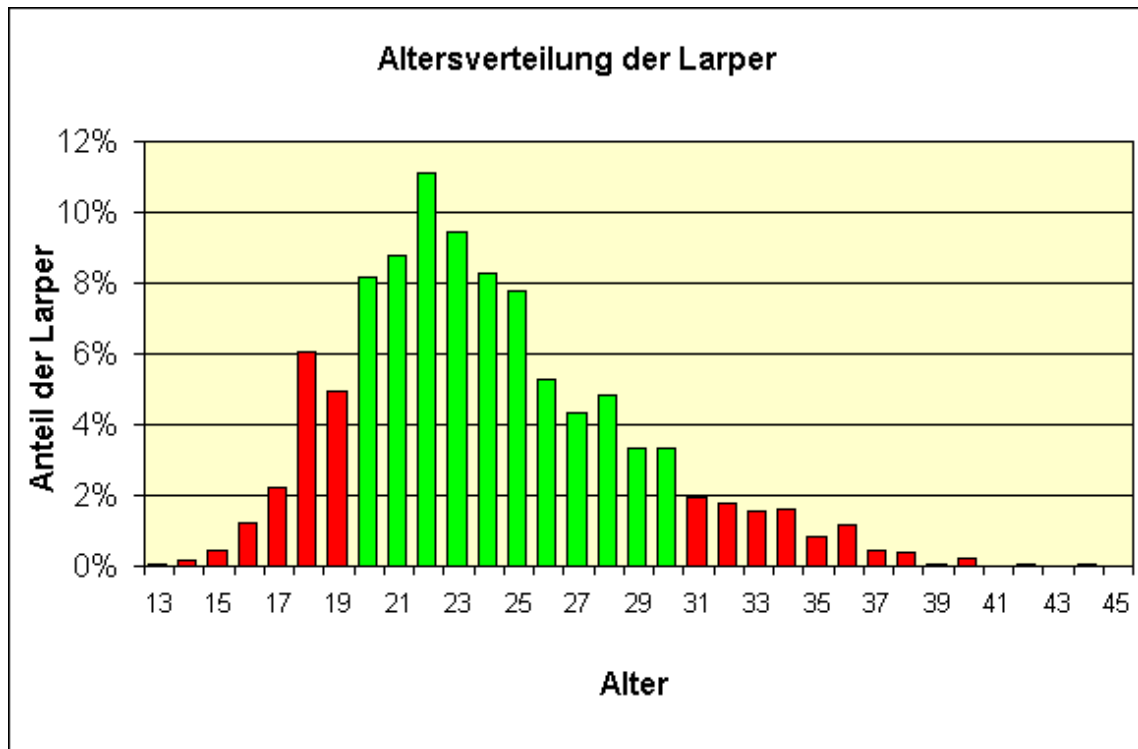


Abbildung 6: Altersverteilung der Live-Rollenspieler nach Neupert, 2002

Im Durchschnitt ist ein Live-Rollenspieler laut der für diese Arbeit erstellten Umfrage 28,75 Jahre alt, im Jahr 2002 lag das Durchschnittsalter bei genau 24 Jahren<sup>36</sup>.

Das Alter der Probanden ist relativ breit gefächert, wie die Abbildung 5 zeigt. Die jüngsten Teilnehmer waren zwölf Jahre alt, der älteste Teilnehmer 65 Jahre alt. Erkennbar ist, dass die Altersverteilung sich seit Neuperts Umfrage (siehe Abbildung 6) um ca. vier Jahre verschoben hat. Hier zeigt sich deutlich der demografische Wandel der letzten Jahre. Bemerkenswert ist, dass Live-Rollenspieler aus älteren Generationen ihrer Freizeitbeschäftigung treu bleiben, gleichzeitig kommen aber neue, jüngere Spieler hinzu. Absehbar ist daher eine zunehmend breit gefächerte Altersstruktur der Live-Rollenspieler, die sich aber dennoch weiter in den oberen Zahlenbereich verschieben wird. Die Gründe dafür werden später im Abschnitt 4.1 noch genauer betrachtet.

<sup>36</sup> Vgl. Neupert, Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?. München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002, S. 109.

### 3.2.3 Herkunft

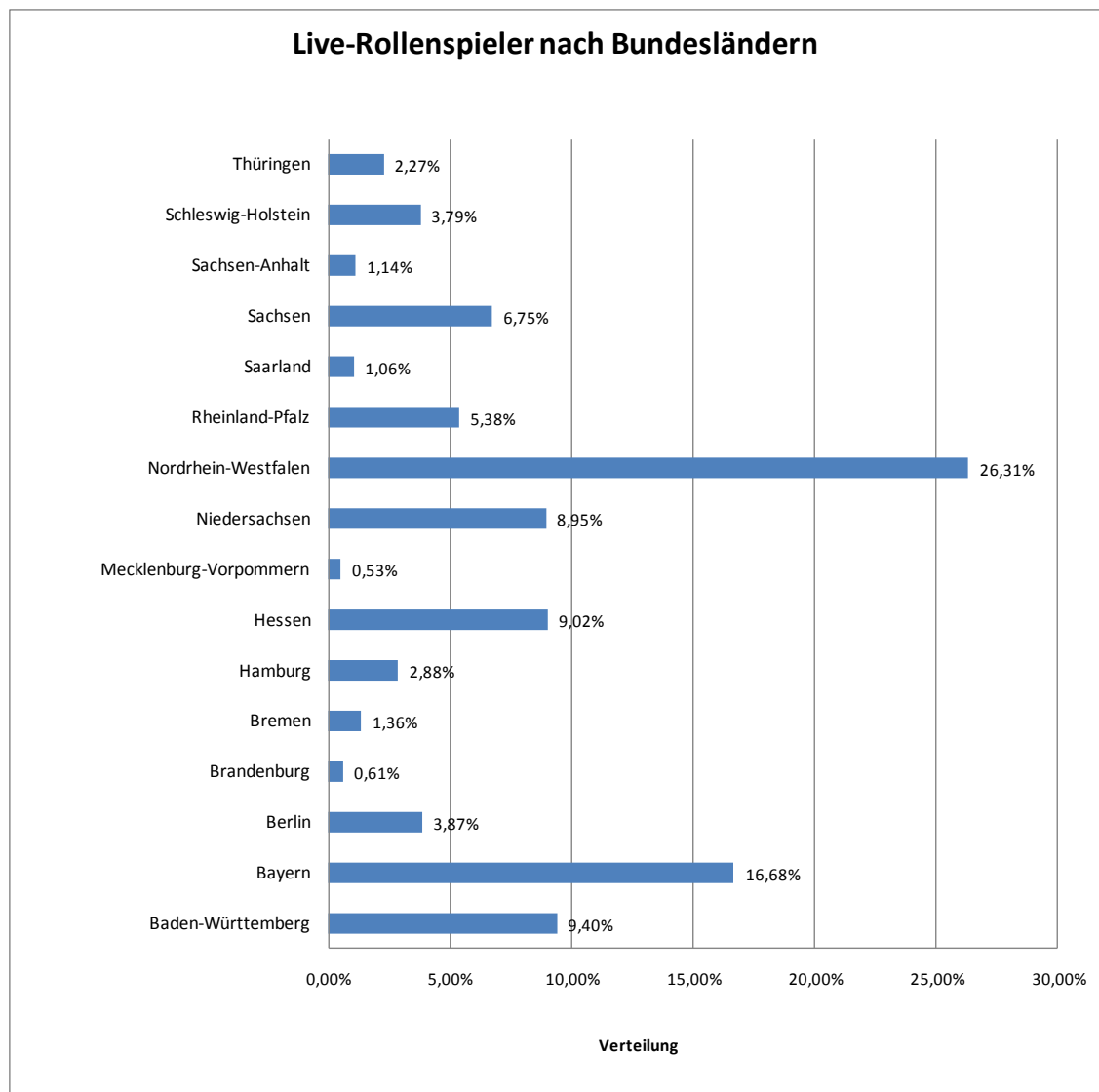


Abbildung 7: Live-Rollenspieler nach Bundesländern, eigene Darstellung

Während Neupert 2002 „in großen Teilen Ostdeutschlands keine nennenswerte Szene“<sup>37</sup> feststellen konnte, hat sich hier in den letzten Jahren viel getan: Rund um größere Städte und vor allem in Sachsen ist die Szene gewachsen. Trotzdem liegen die westdeutschen Bundesländer weiter vorn, da die Live-Rollenspiel Szene sich dort schon über einen längeren Zeitraum bei höherem finanziellem Spielraum der Teilnehmer entwickeln konnte. Zum Vergleich in Tabelle 1: Ostdeutsche LARPer sind im Schnitt zwei Jahre jünger und verdienen im Vergleich des monatlichen Nettoeinkom-

<sup>37</sup> Vgl. Neupert, Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?. München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002, S.83.



mens weniger als Westdeutsche. Charakteristisch sind für diese ostdeutschen Regionen daher vor allem kleinere Veranstaltungen, ebenso wie eine starke Tendenz zu DKWDDK-Spielen.

| Ost-West Vergleich              | Altersschnitt | monatliches Nettoeinkommen im Schnitt |
|---------------------------------|---------------|---------------------------------------|
| Ostdeutsche Live-Rollenspieler  | 26,74         | 1.315,00 €                            |
| Westdeutsche Live-Rollenspieler | 28,73         | 1.524,00 €                            |

Tabelle 1: Ost-West Vergleich, eigene Tabelle

Spitzenreiter unter den LARPern nach Bundesländern ist Nordrhein-Westfalen mit einem Anteil von 26,31%. Diese Zahl könnte auf den ersten Blick unglaublich sein, bestätigt sich jedoch sowohl bei Neupert als auch bei der Untersuchung der LARP-Entwicklung<sup>38</sup> von Bolle auf Basis der Daten von „Thilo Wagners Larp-Kalender“<sup>39</sup>. Familienstand

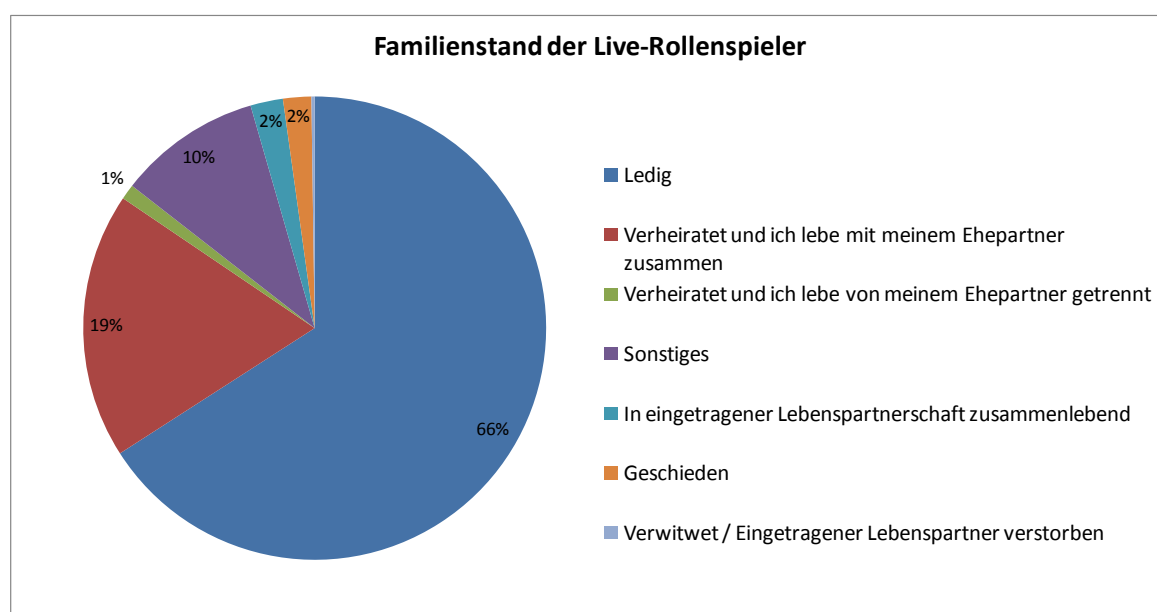


Abbildung 8: Familienstand der Live-Rollenspieler, eigene Darstellung

In Neuperts Erhebung wurde bei der Frage nach dem Familienstand in „ledig und solo“ und „ledig aber in festen Händen“ unterschieden. Summiert man diese beiden Prozentsätze ergibt sich, dass 2002 91,3 % aller Befragten ledig waren.

<sup>38</sup> Bolle, Jörg (2003 – 2011): Larp Statistik. URL: <http://www.section32.de/fantasy/> [Stand 25.09.2013]

<sup>39</sup> Wagner, Thilo: Thilo Wagners Larp-Kalender. URL: <http://www.larp-kalender.de/> [Stand 25.09.2013]

Heute sind es nur noch 66% - wobei sich bei meiner Umfrage sicherlich einige Probanden mangels der Antwortmöglichkeit „ledig aber in festen Händen“ unter „Sonstiges“ eingeordnet haben. Doch selbst mit einer Abweichung von den 10% aus meiner Antwortmöglichkeit „Sonstiges“ ergibt sich ein deutliches Bild:

Live-Rollenspieler gehen zunehmend feste Bindungen ein, was für die inzwischen älteren LARPer eine in ihrer Altersgruppe normale Entwicklung ist. Statt 7,1 % im Jahr 2002 sind inzwischen 10 % der Probanden verheiratet. 41,77 % aller ledigen Live-Rollenspieler haben angegeben, heute mit ihrem Partner im selben Haushalt zu wohnen.

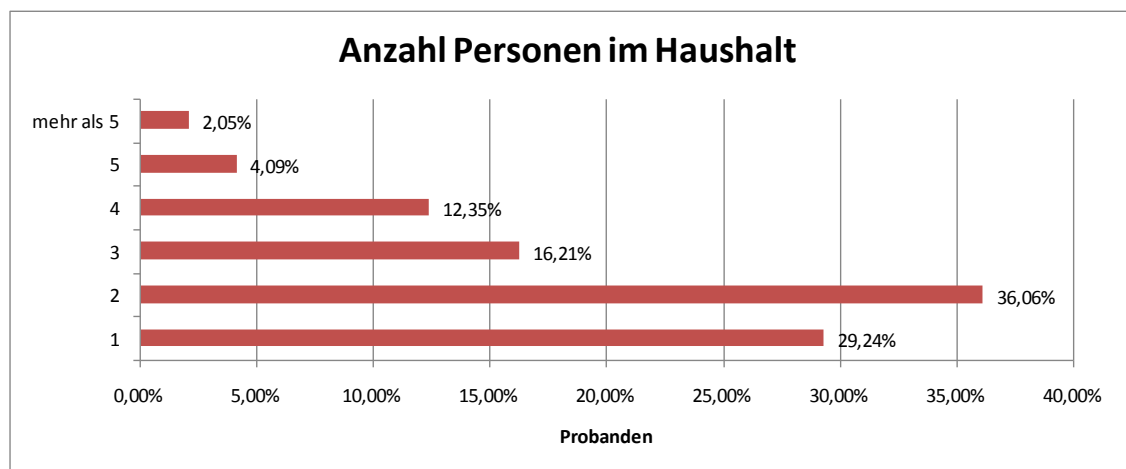


Abbildung 9: Anzahl Personen im Larper-Haushalt, eigene Darstellung

Abbildung 9 bestätigt dies: 36% der Probanden leben in einem Zwei-Personen-Haushalt, ein Zeichen für viele Paare.

Summiert man nun die Anzahl der ledigen Live-Rollenspieler die mit ihrem Partner zusammen wohnen (also in einer festen Beziehung sind) und die der verheirateten und in eingetragener Lebensgemeinschaft lebenden Probanden ergibt sich, dass nahezu die Hälfte der Live-Rollenspieler im Jahr 2013 in einer festen Beziehung ist. Nicht einberechnet ist eine unbekannte Zahl an Live-Rollenspielern die zwar ledig sind, aber trotzdem einen Partner haben mit dem sie (noch) nicht zusammen wohnen.

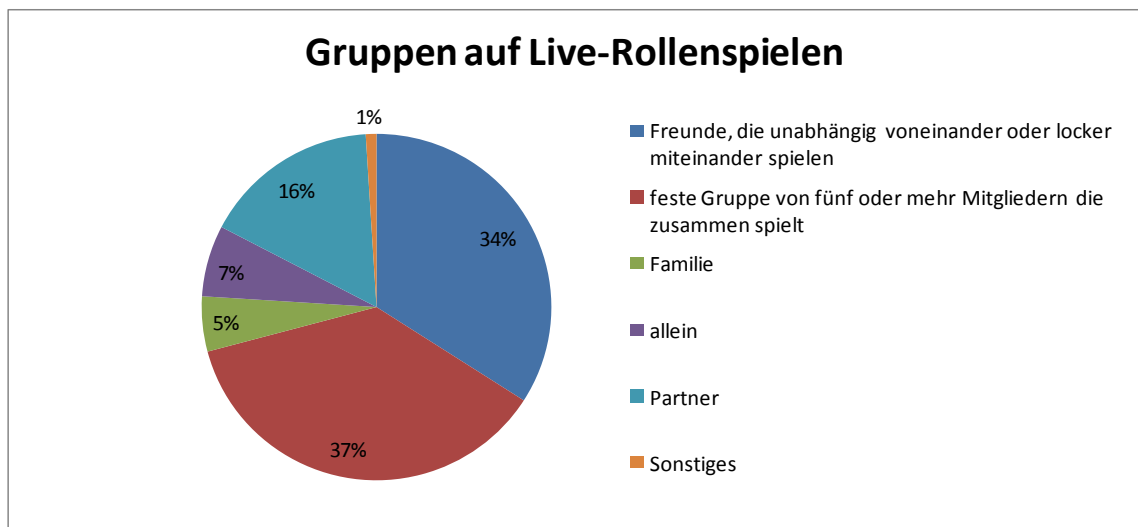


Abbildung 10: Gruppen auf Live-Rollenspielen, eigene Darstellung

Der Partner ist bei Live-Rollenspielern oft involviert, wie die Abbildung 10 zeigt. Hier wurde gefragt, mit wem der Proband im Jahr 2013 am häufigsten auf Live-Rollenspiele fährt. Es waren bis zu zwei Antworten möglich, da Familie oder Partner auch in einer festen Gruppe integriert sein könnten. Nicht überraschend ist, dass Freunde und fest miteinander spielende Gruppen den größten Anteil der Gruppen auf Live-Rollenspielen stellen. 17% aller Probanden fahren häufig mit ihrem Partner auf ein Live-Rollenspiel und schon 5% sind mit anderen Familienmitgliedern vor Ort.

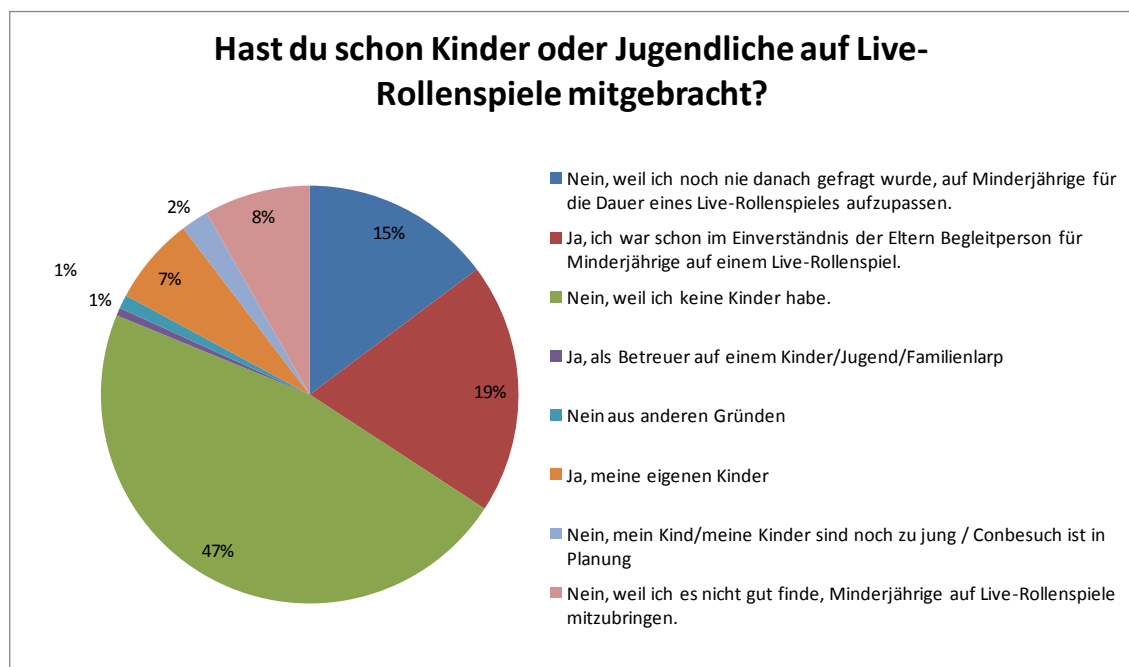


Abbildung 11: Kinder und Jugendliche auf Live-Rollenspielen, eigene Darstellung

In Abbildung 11 wird dieses Bild noch deutlicher: Rund die Hälfte der Probanden hat (noch) keine Kinder, 2% möchten ihre Kinder mitbringen sobald diese alt genug sind, 7% nehmen bereits eigene Kinder (und teilweise auch die Anderer) mit auf Live-

Rollenspiele. 19% der Probanden haben schon einmal während eines Live-Rollenspieles Kinder betreut – darunter waren auch viele Probanden die angegeben haben Live-Rollenspiele speziell für Kinder zu veranstalten. Hiermit lässt sich belegen, dass der Anteil von Kindern bzw. Familien auf Live-Rollenspielen in der nächsten Zeit weiterhin steigen wird.

8% der Probanden findet es nicht gut, Minderjährige auf Live-Rollenspiele mitzubringen. Bei näherer Betrachtung der Datensätze, die diese Option gewählt hatten stellte sich heraus, dass viele Live-Rollenspieler um die Sicherheit der Kinder besorgt sind und nicht davon überzeugt sind, dass Eltern auf ihre Kinder immer ausreichend aufpassen. Manchmal fühlen sich diese Spieler jedoch auch in ihrem eigenen Spiel gestört, da sie in ihren Rollen unter Umständen nicht kindgerechte Spielszenen darstellen möchten. Es ist daher wahrscheinlich, dass dieser Fakt zu einer weiteren Segmentierung der Live-Rollenspiele führt und die Veranstaltungen noch mehr auf bestimmte Zielgruppen (P18, Jugendcon, Familiencon) zugeschnitten werden.

Von Eltern wurden als auftretende Schwierigkeiten vor allem mangelnde Betreuungsangebote auf Live-Rollenspielen und zu wenige wirklich kindgerechte Cons angegeben. Die Vereinbarkeit der Rollen im Spiel mit der Elternrolle außerhalb des Spiels und der damit verbundenen Aufsichtspflicht wurde ebenso als Problem genannt.

### **3.3 Sozioökonomische Merkmale von Live-Rollenspielern**

Dieser Abschnitt behandelt die wirtschaftlichen Aktivitäten von Live-Rollenspielern und setzt diese in einen Zusammenhang mit ihren gesellschaftlichen Merkmalen.

#### **3.3.1 Schulische Bildung von Live-Rollenspielern**

Live-Rollenspieler sind heute ebenso überdurchschnittlich gut gebildet wie im Jahr 2002: Damals hatten 81,2 % der von Neupert Befragten ein Abitur bzw. waren dabei den Abschluss zu erlangen. Diese Anzahl ist stabil geblieben, wie Abbildung 12 zeigt.

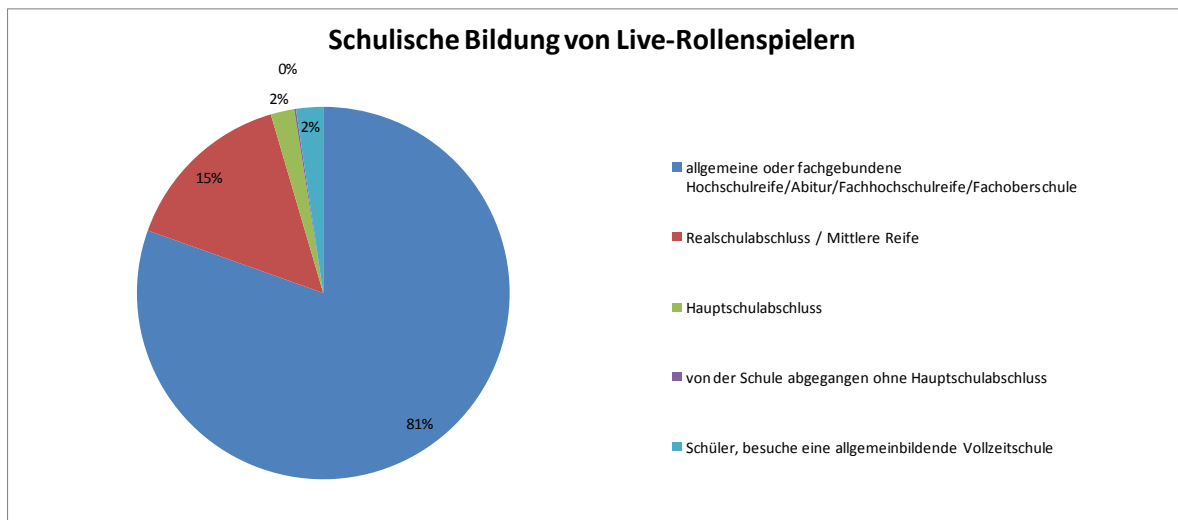


Abbildung 12: Schulische Bildung von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung

Zum Vergleich und Beleg der überdurchschnittlich guten Bildung von Live-Rollenspielern ist in Abbildung 13 der höchste schulische Bildungsabschluss eines Deutschen laut Zensus 2011<sup>40</sup> in Relation mit dem der Live-Rollenspieler 2013 (ohne Probanden die noch zur Schule gehen) gegeben. Zu beachten ist jedoch, dass der durchschnittliche Deutsche älter ist als ein durchschnittlicher Live-Rollenspieler und dies den Vergleich etwas verfälscht. Die Tendenz zur Homogenität ist trotzdem deutlich erkennbar. Bezüglich der schulischen Bildung kann man zusammenfassend bei den Live-Rollenspielern nicht feststellen, dass sich das Bildungsniveau seit 2002 maßgeblich geändert hat.

---

<sup>40</sup> Statistische Ämter des Bundes und der Länder (2011): Zensus 2011. URL: [www.zensus2011.de](http://www.zensus2011.de) [Stand 25.09.2013]

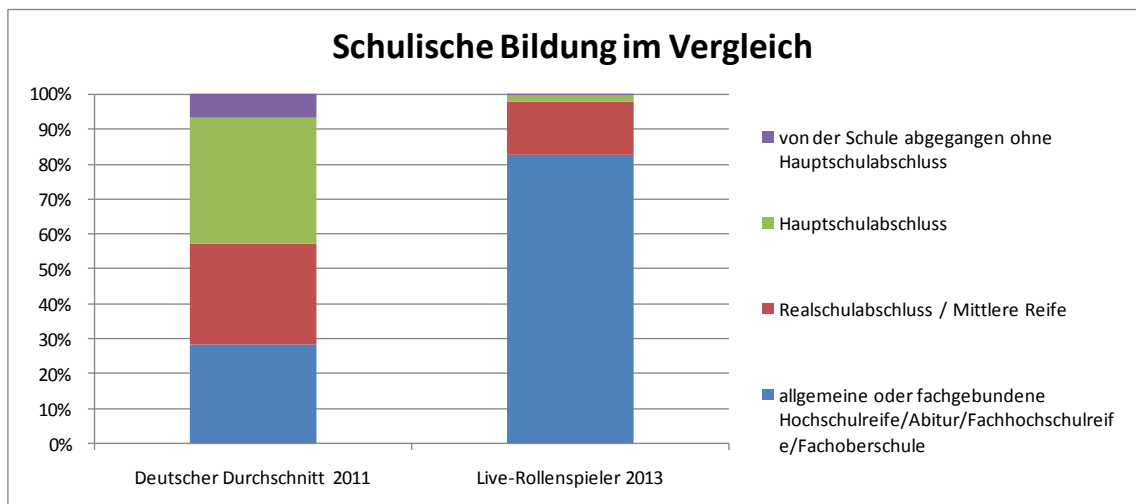


Abbildung 13: Schulische Bildung im Vergleich, eigene Darstellung

### 3.3.2 Berufliche Bildung von Live-Rollenspielern

Die Berufliche Bildung der Live-Rollenspieler ist breit gefächert: Zu relativ gleichen Teilen haben sie einen Universitäts- bzw. Fachhochschulabschluss (29,66%), eine abgeschlossene Ausbildung (28,87%) oder sind noch in Ausbildung bzw. an einer Vollzeit-Vollzeitschule (zusammen 25,68%). Nur ca. 5 % können keinen beruflichen Abschluss vorweisen und sind auch nicht in beruflicher Ausbildung.

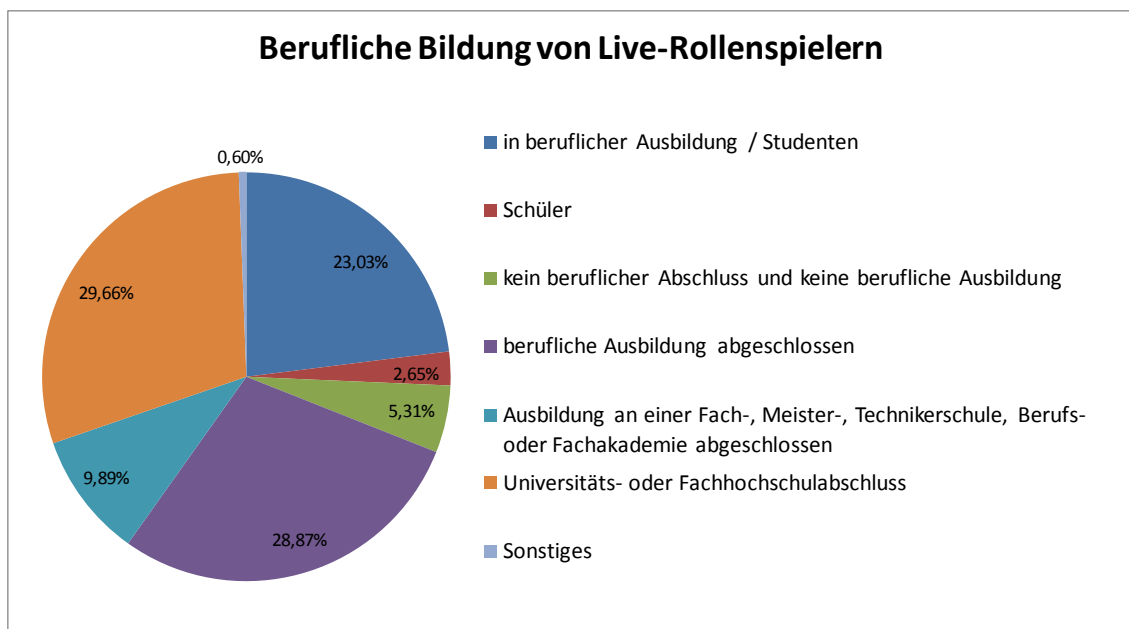


Abbildung 14: Berufliche Bildung von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung

Dies zeigt, dass Live-Rollenspieler im Schnitt gut ausgebildet sind. Ca. 23% der Live-Rollenspieler sind noch in Ausbildung, weniger als 3% besuchen eine allgemeinbildende Vollzeitschule. Der Großteil der Probanden hat ein Studium oder eine Ausbildung abgeschlossen. Es kann also nicht mehr davon die Rede sein, dass Live-Rollenspieler

beruflich ungebunden sind. Im Folgenden Absatz soll die Erwerbssituation dieses Bild weiter untersuchen.

### 3.3.3 Erwerbssituation von Live-Rollenspielern

Nahezu die Hälfte der Live-Rollenspieler ist vollzeiterwerbstätig, 8% Teilzeiterwerbstätig und 11% geringfügig beschäftigt.

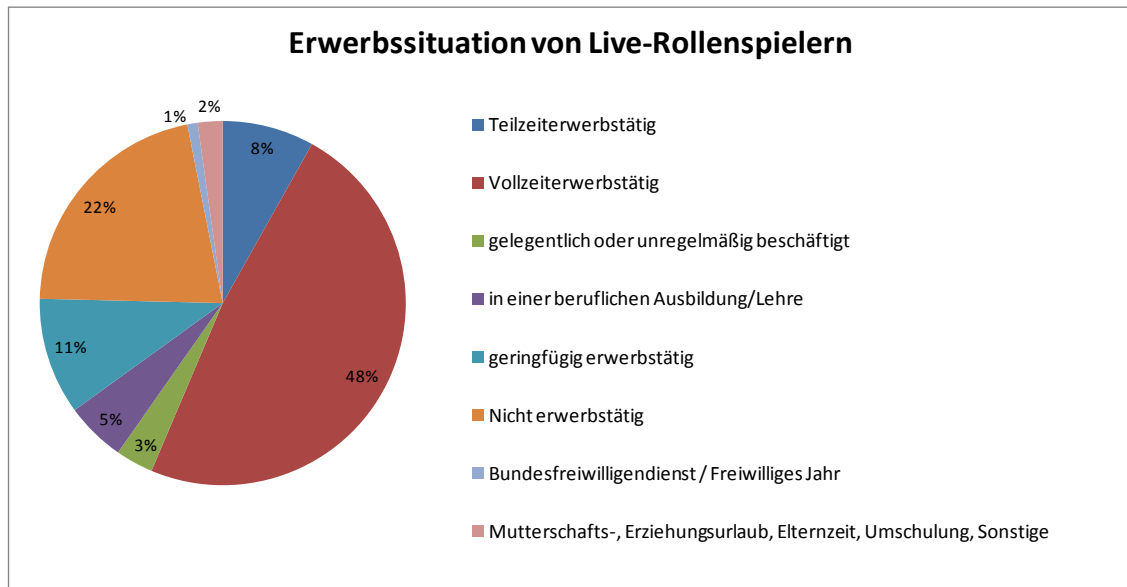


Abbildung 15: Erwerbssituation von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung

Als zweitgrößte Gruppe sind Nichterwerbstätige mit 22% vertreten. Diese Gruppe wird in

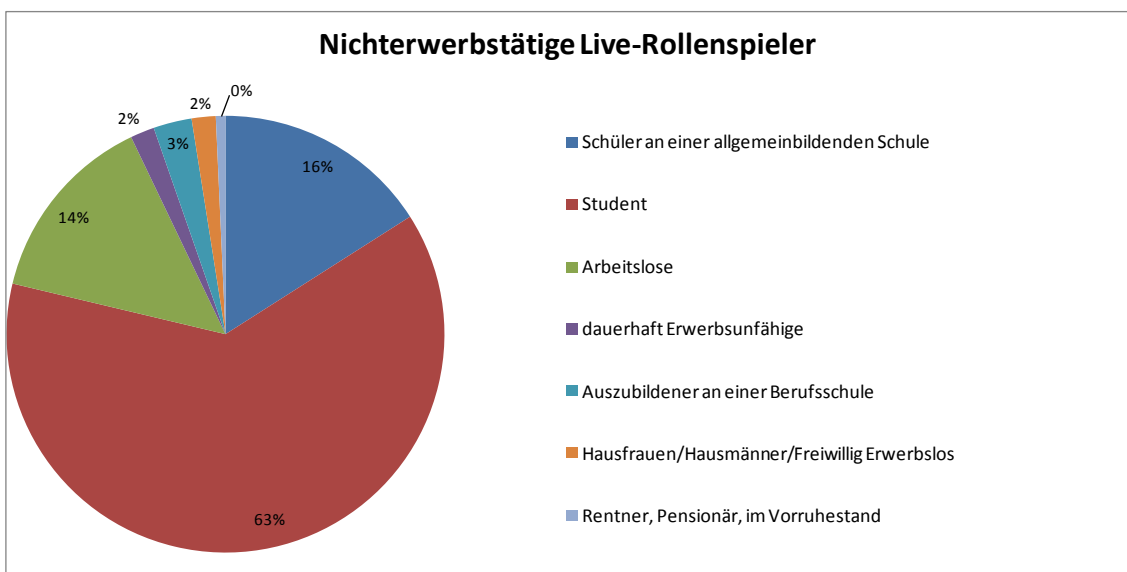


Abbildung 16 genauer betrachtet. Sie besteht zu über 60% aus Studenten, 16% Auszubildenden und nur 14% aller Erwerbslosen sind Arbeitslose. Live-Rollenspieler ha-

ben sicherlich auch durch ihre gute schulische Bildung höhere Chancen auf dem Arbeitsmarkt.

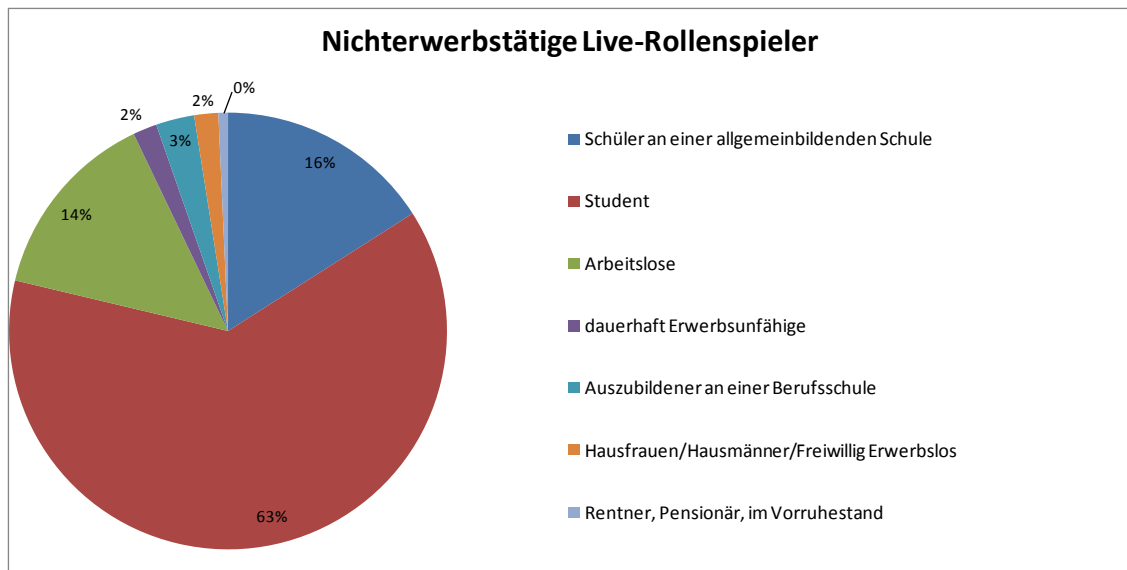


Abbildung 16: Nichterwerbstätige Live-Rollenspieler, eigene Darstellung

Noch immer sind viele LARPer Studenten, trotzdem kann der typische Live-Rollenspieler nicht mehr als beruflich ungebunden<sup>41</sup> bezeichnet werden. Hier ist ein sozioökonomischer Wandel deutlich erkennbar.

---

<sup>41</sup> Neupert, Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?. München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002S. S. 87.



## 4 Wandel des Live-Rollenspiels

In diesem Abschnitt sollen Erkenntnisse über generelle Veränderungen und Tendenzen, denen das Medium bzw. die Szene Live-Rollenspiel unterliegt, gewonnen werden. Hierzu wird auf Entwicklungen eingegangen, die sich durch die für diese Arbeit durchgeführte Umfrage herauskristallisiert haben.

### 4.1 Neueinsteiger im Live-Rollenspiel

Die Abbildung 17<sup>42</sup> zeigt, in welchem Jahr die Probanden meiner Umfrage mit Live-Rollenspiel begonnen haben. Erkennbar ist der Zuwachs bis ins Jahr 2007. Erstaunlich ist, dass ab 2007 die Zahl der Neueinsteiger geringer wird.

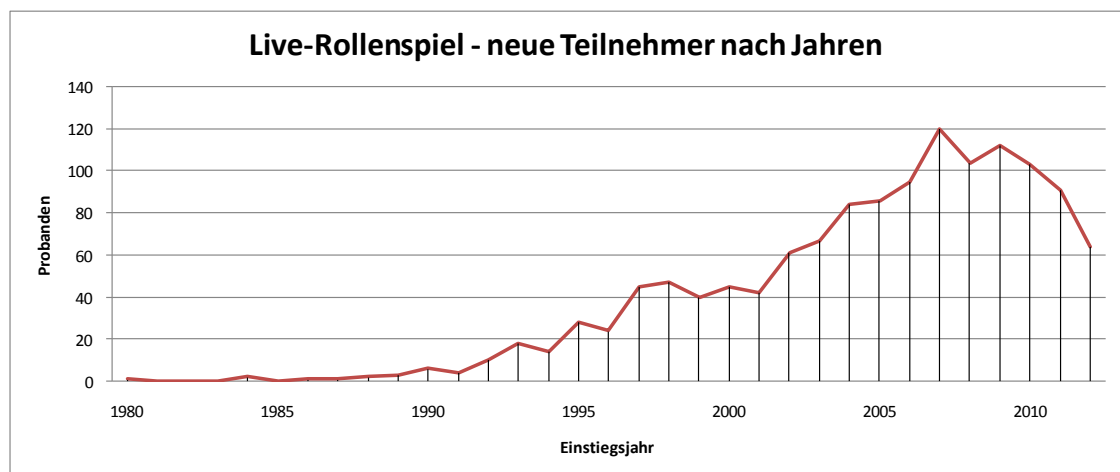


Abbildung 17: Neueinsteiger im Live-Rollenspiel nach Jahren, eigene Darstellung

Dies kann mehrere Ursachen haben: Zum Einen kann es sein, dass viele Neueinsteiger unter Umständen noch nicht so gut mit der Szene vernetzt sind, dass sie auf die durchgeführte Umfrage aufmerksam geworden sind. Zum anderen könnten sie sich noch nicht bereit fühlen, umfangreiche Auskünfte zu einem Hobby zu geben, das für sie selbst noch relativ neu ist. Diese Vermutungen können jedoch ohne weitere Nachforschungen nicht bestätigt werden. Wahrscheinlicher ist, dass die Zahl der Neueinsteiger seit 2007 tatsächlich gesunken ist. Im weiteren Verlauf dieses Kapitels soll untersucht werden, welche Gründe dies haben könnte.

---

<sup>42</sup> Zu beachten ist, dass diese Statistik im Jahr 2013 erstellt wurde und das Jahr, auch wenn die LARP-Sommersaison schon vorbei ist, zum Erstellungszeitpunkt noch nicht beendet war. Daher wurde die Zahl der LARP-Neueinsteiger im Jahr 2013 aus der Wertung entfernt. Die Tendenz die in der Grafik deutlich wird setzt sich jedoch auch in 2013 fort.

## 4.2 Erstkontakt mit dem Medium

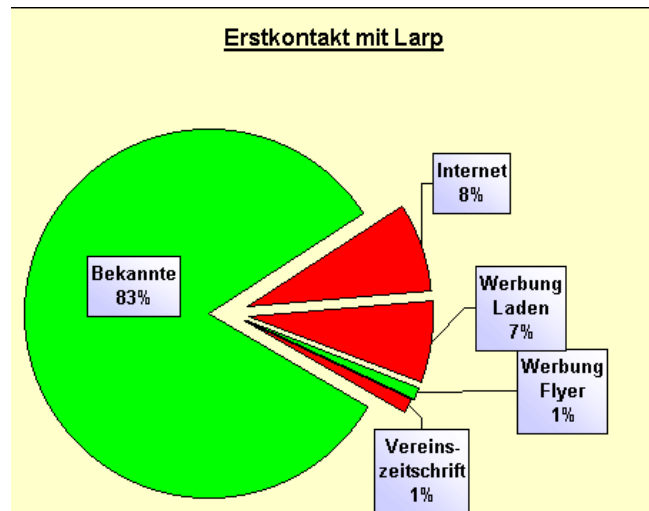


Abbildung 18: Erstkontakt mit LARP, Neupert 2002

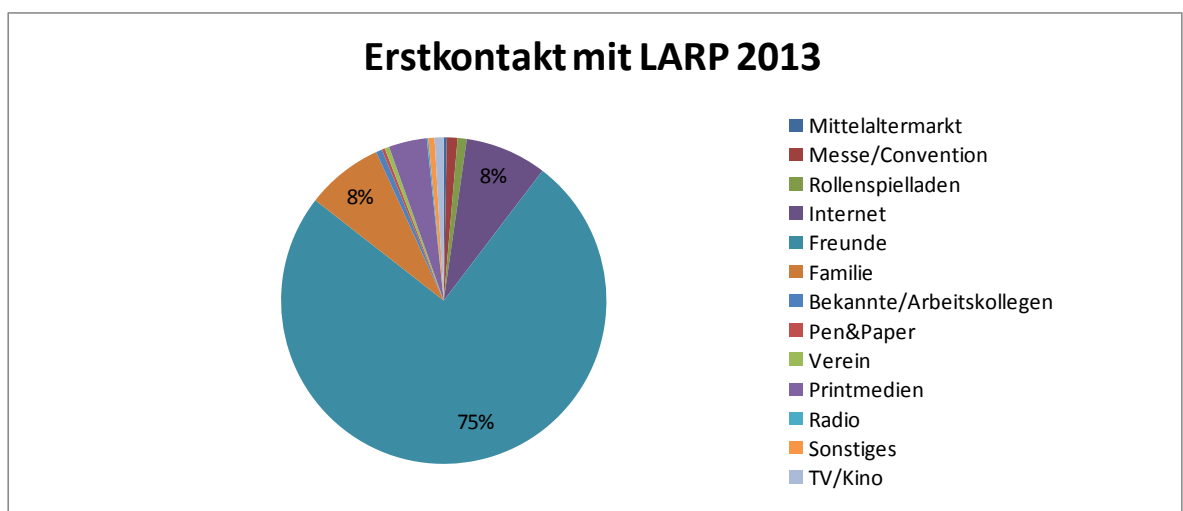


Abbildung 19: Erstkontakt mit LARP 2013, eigene Darstellung

Der Erstkontakt von Live-Rollenspielern mit dem Medium bzw. der Szene hat sich von 2002 bis 2013 nicht maßgeblich geändert. Nach wie vor werden Neueinsteiger primär von Freunden für das Hobby begeistert.

Überprüfen lässt sich dies mittels Tabelle 2: Über 57% der Probanden der Umfrage von 2013 haben angegeben der Aussage „Ich versuche oft, meine Mitmenschen für Live-Rollenspiel zu begeistern.“ eher oder voll zuzustimmen.

| Aussage: Ich versuche oft, meine Mitmenschen für Live-Rollenspiel zu begeistern. | Verteilung |
|--|------------|
| stimme überhaupt nicht zu  | 8,71%      |
| stimme eher nicht zu   | 31,74%     |
| stimme eher zu   | 39,39%     |
| stimme voll zu   | 17,58%     |
| weiß nicht / unentschieden   | 2,58%      |

*Tabelle 2: Werbung neuer Teilnehmer durch LARPer, eigene Tabelle*

Bezüglich des Erstkontaktes mit LARP ist es erstaunlich, dass gleich danach mit 8% Familien folgen. Hier zeigt sich der wachsende Anteil und Einfluss von Familien im LARP.

Die weiteren 8% die auf das Internet als Erstkontaktmedium fallen entsprechen der Statistik von 2002. Weitere 4% verteilen sich auf Printmedien, die restlichen in der Umfrage angebotenen Möglichkeiten bewegen sich knapp über oder unter 1%. Dass der Einfluss des Internets gerade im digitalen Zeitalter und bei der zunehmenden Vernetzung im Vergleich zu 2002 nicht gestiegen ist, wird als sehr ungewöhnlich bewertet.

Eine Möglichkeit, die beide Phänomene, sowohl den gleichbleibenden Anteil des Internets beim Erstkontakt von LARPern als auch die sinkenden Neueinsteiger-Zahlen erklärt, soll im folgenden Teil genauer untersucht werden.

### 4.3 Auswirkungen externer Kommunikation

Seit dem Web 2.0 und regelmäßiger Berichterstattung durch Massenmedien<sup>43</sup> ist Live-Rollenspiel als Freizeitbeschäftigung in Deutschland bekannter geworden. Allein auf youtube.com bringt das deutsche Stichwort „Live-Rollenspiel“ in der Suchfunktion über 21.300 Ergebnisse.<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Der Spiegel, das ZDF und weitere deutsche Leitmedien berichteten z.B. im Zusammenhang mit Großcons in den letzten Jahren regelmäßig über Live-Rollenspiel in Deutschland.

<sup>44</sup> Ergebnis der Suchfunktion abgerufen am 26.09.2013 auf [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Daher stellt sich an dieser Stelle die Frage nach einem Zusammenhang zwischen vorhandenen Medien im Internet und der sinkenden Zahl der Neueinsteiger. Denn diese informieren sich mit Sicherheit bei ihren Überlegungen an einem Live-Rollenspiel teilzunehmen vorher im Internet über LARP. Unter Umständen wirken dabei auch gut gemachte Berichte die eigentlich mehr Menschen für Live-Rollenspiel begeistern sollen auf potentielle Neueinsteiger abschreckend. Vermutet wird, dass einem potentiell Interessierten hier nicht das Gefühl für die Interaktion und Spieltiefe, die Live-Rollenspiel für viele Teilnehmer faszinierend macht, vermittelt werden kann. Dadurch wirken viele Medienberichte über LARP schnell albern und viele, anfangs Interessierte entscheiden sich unter Umständen dazu, LARP nicht selbst auszuprobieren. Im Kontrast dazu stehen Freunde und Familie, die in einem persönlichen Gespräch die Begeisterung besser vermitteln und auf aufkommende Skepsis eingehen können. Dies ist jedoch nur eine mögliche Erklärung für die oben genannten Phänomene und kann nicht ohne weitere Recherche belegt werden.

Es wurde in der letzten Zeit beobachtet, dass viele Orgas Schwierigkeiten haben, genug Teilnehmer für ihre Veranstaltungen zu finden. Meist wird dies mit der scheinbar stark steigenden Zahl an Veranstaltungen und der daher auftretenden Konkurrenz begründet.

Wird der rückläufigen Zahl der Neueinsteiger im LARP in

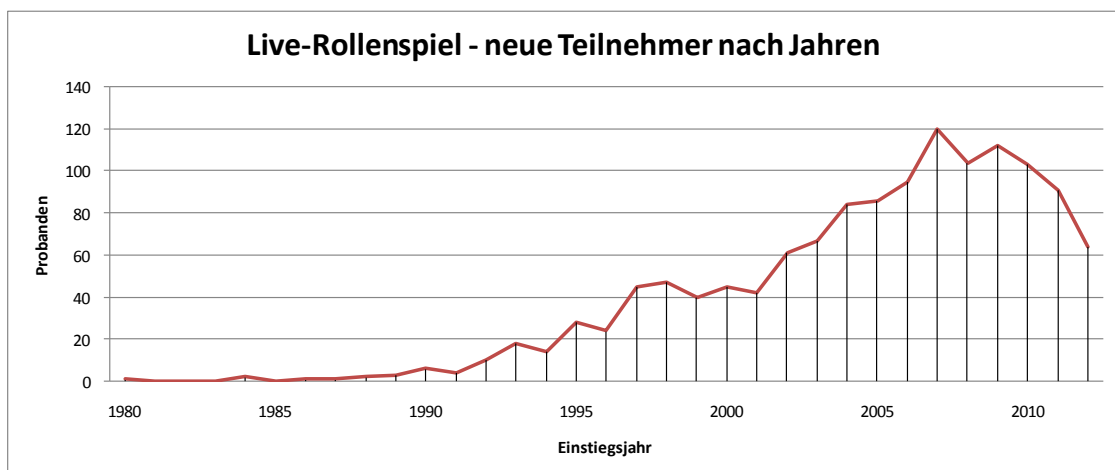


Abbildung 17 Glauben geschenkt, so stellt sich die Frage, ob die Anzahl der Live-Rollenspiel-Veranstaltungen in den letzten Jahren wirklich gestiegen ist. Um das zu überprüfen habe ich die Anzahl der Veranstaltungen in Thilo Wagners LARP-Kalender<sup>45</sup> seit 2011 ausgelesen und mit den schon von Bolle<sup>46</sup> ausgewerteten Zahlen

<sup>45</sup> Der LARP-Kalender ist die größte deutsche Plattform für Live-Rollenspiel-Termine. URL: <http://www.larpkalender.de> [Stand 26.09.2013]

von 2004 – 2010 in Grafik kombiniert. Hier ist zu beachten, dass die Werte ab 2009 auch Veranstaltungen in Österreich und der Schweiz beinhalten und dass das laufende Jahr 2013 noch nicht zu Ende ist, sprich noch weitere Veranstaltungen eingetragen werden können. Der Trend, der bereits seit 2009 rückläufig ist, ist trotzdem klar ersichtlich.

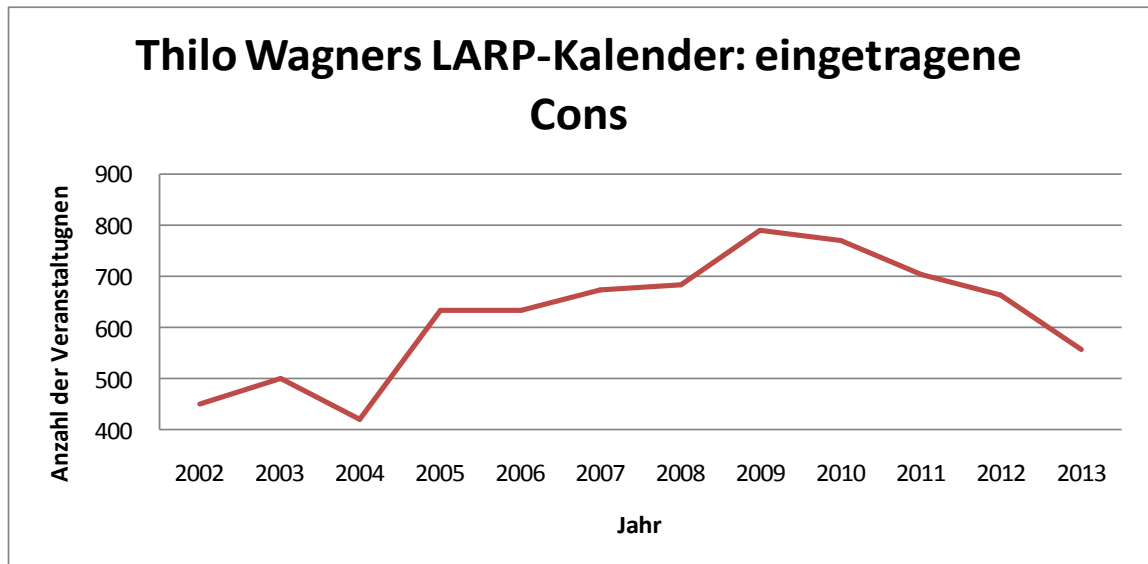


Abbildung 20: Thilo Wagners LARP-Kalender: eingetragene Cons 2002 - 2013, eigene Darstellung

Weitere Fehlerquellen könnten sein, dass die Nutzung des LARP-Kalenders rückläufig ist, z.B. weil es mehr Einladungscons gibt oder Veranstaltungen inzwischen über andere Medien (z.B. Facebook-Veranstaltungsfunktion) beworben werden. Um dies zu überprüfen seien in Abbildung 21 die Informationsquellen von Live-Rollenspielern gegeben.

<sup>46</sup> Bolle, Jörg (2003 – 2011): Larp Statistik. URL: <http://www.section32.de/fantasy/> [Stand 25.09.2013]

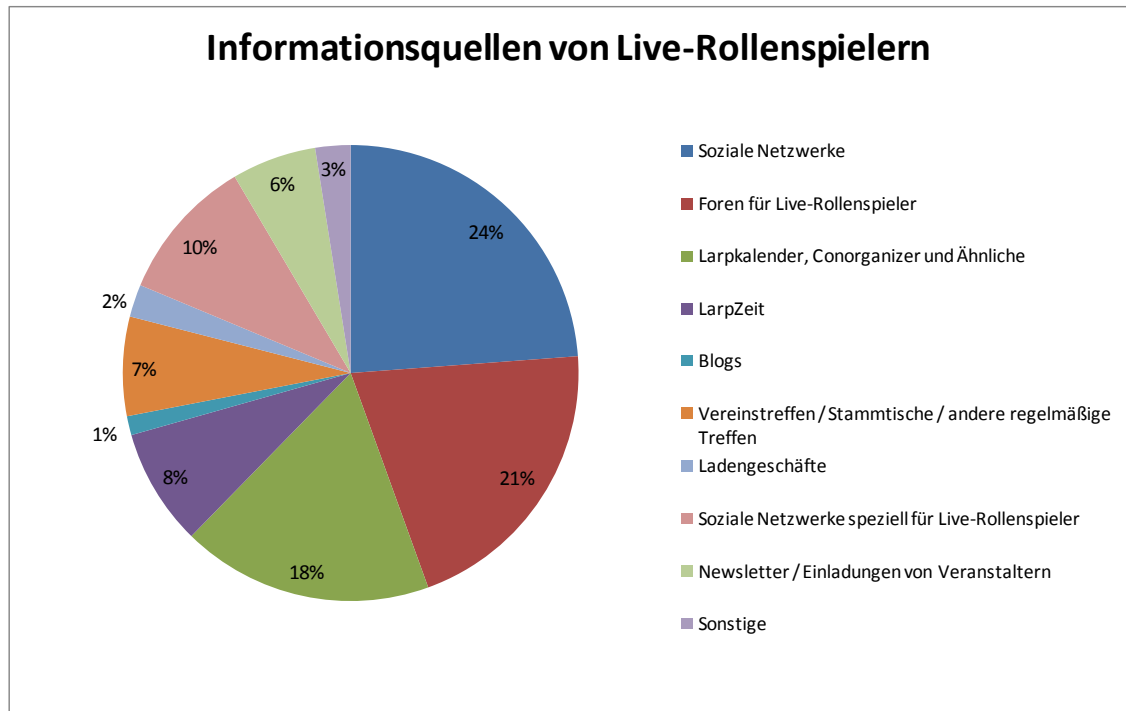


Abbildung 21: Informationsquellen von Live-Rollenspielern, eigene Darstellung

Der Einfluss von Newslettern und Einladungen von Veranstaltern spielt bei der Information von Live-Rollenspielern der Grafik nach eine eher geringe Rolle. Da bei der Frage<sup>47</sup> nach den Informationsquellen Mehrfachantworten zugelassen waren, können auch Rückschlüsse über die Zahl der genutzten Medien getroffen werden. Bei 4310 angewählten Antworten auf eine Stichprobengröße von 1320 Probanden ergibt sich somit, dass ein Live-Rollenspieler im Durchschnitt 3,27 unterschiedliche Informationsquellen nutzt. Durch diese Mehrfachnutzung von Informationsquellen steigt die Aussagekraft der Abbildung 21, die durch die Verbreitung der Umfrage rein online in öffentlichen Foren und neuen sozialen Medien leicht geschmälert ist.

## 4.4 Diversifikation der Genres und Con-Formen

Fantasy ist das beliebteste Live-Rollenspiel Genre in Deutschland. Das liegt vor allem darin begründet, dass Fantasy-LARP für die meisten Spieler der Ersteinstieg ins Live-Rollenspiel war: Der Aussage „Als ich mit Live-Rollenspiel begonnen habe, habe ich

<sup>47</sup> Genauer Wortlaut: „Welche Möglichkeiten nutzt du, um dich über neue Live-Rollenspiele zu informieren und dich mit anderen Live-Rollenspielern zu vernetzen?“

vor allem an klassischen Fantasy-Veranstaltungen teilgenommen.“ stimmten über 60% der Probanden voll zu, nur ca. 18% stimmten nicht oder gar nicht zu.<sup>48</sup>

| Aussage: „Als ich mit Live-Rollenspiel begonnen habe, habe ich vor allem an klassischen Fantasy-Veranstaltungen teilgenommen.“ | Verteilung |
|--|------------|
| stimme überhaupt nicht zu  | 10,76%     |
| stimme eher nicht zu   | 8,26%      |
| stimme eher zu   | 18,11%     |
| stimme voll zu   | 61,06%     |
| weiß nicht / unentschieden   | 1,82%      |

*Tabelle 3: Einstieg in das Live-Rollenspiel über das Genre "Fantasy", eigene Tabelle*

Obwohl Fantasy sehr beliebt ist nimmt die Vielfalt der bespielten Genres zu. Auffällig ist, dass auch innerhalb der Genres inzwischen viele Unterkategorien entstehen. Bei neuen Genres liefern aktuelle Filme, Bücher und andere Medien Inspiration für Live-Rollenspiele. Hier bestehen bereits beispielbare Hintergründe und sowohl Teilnehmer als auch Orga haben durch den Medienkonsum eine einheitliche Vorstellung von der Spielwelt und ihren Charakteren. Ein Beispiel hierfür ist z.B. „Game of Thrones-LARP“<sup>49</sup> oder „Potter-LARP“<sup>50</sup>

Am Familien-LARP ist der demografische Einfluss der Teilnehmer erkennbar: Mehr LARPer mit eigenen Familien bedeutet ebenso mehr Familien-LARPs.

Viele Spieler und Orgas versuchen sich inzwischen an neuen Genres und Con-Formen. Diese sind jedoch so breit gefächert, dass sich keine neuen Leitgenres herausbilden, die in ihrer Beliebtheit z.B. dem Fantasy-Genre gleichzusetzen wären.

---

<sup>48</sup> siehe Tabelle 3

<sup>49</sup> inspiriert durch die Fantasy-Buchreihe „A Song of Ice and Fire“ von George R. R. Martin und die Serienverfilmung „A Game of Thrones“ von Benioff und Weiss für den US-Kabelsender HBO

<sup>50</sup> Inspiriert durch die Buchreihe „Harry Potter“ von J. K. Rowling und die gleichnamige Kinoverfilmung.

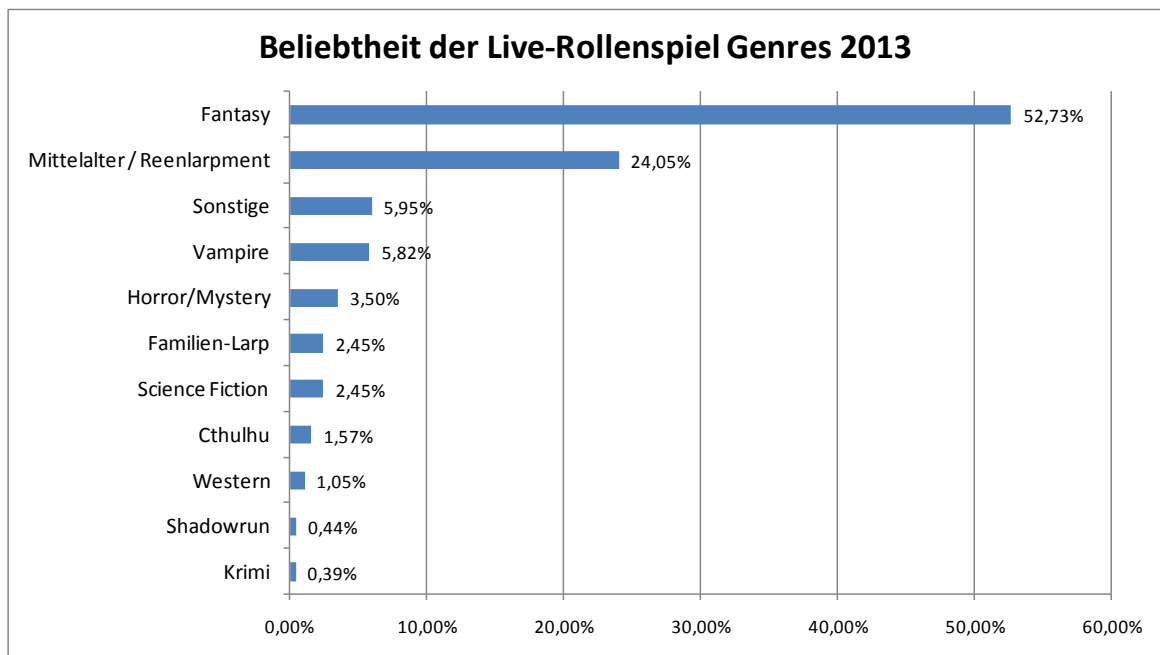


Abbildung 22: Beliebtheit der Live-Rollenspiel Genres, eigene Darstellung

## Diversifikation der Charaktere

*„Und durch den Fluch der Karibik gab es plötzlich einen Berg Seeleute.“<sup>51</sup>*

Zunehmend ist zu beobachten, dass Live-Rollenspiel nicht nur bezüglich neuer Genres und Con-Formen diversifiziert, sondern auch spontane „Charaktermoden“, die sich ähnlich wie die Genres an beliebten Massenmedien orientieren, auftreten. Das ist zwar grundsätzlich nichts Neues, die Szene unterliegt aber immer stärker und spontaner solchen Moden. Ein vielgenanntes Beispiel dafür ist die Zahl der (vor allem auf Großcons) gespielten Piraten, die massiv seit der Filmreihe „Fluch der Karibik“<sup>52</sup> auftauchen. Ein weiteres Beispiel ist die Verfilmung von Tolkiens „Der kleine Hobbit“, die zu einer neuen Welle von Zwergen im LARP führte.

## 4.5 Großcons und Kommerzialisierung

*„...ein Con sollte kein Wacken<sup>53</sup> in Platte sein, sondern eine Rollenspielveranstaltung!“<sup>54</sup>*

<sup>51</sup> Kommentar eines Probanden der für diese Arbeit durchgeführten Umfrage.

<sup>52</sup> Fluch der Karibik: US-Amerikanische Piratenfilmreihe.

<sup>53</sup> Wacken ist ein großes Metal-Festival. URL: <http://www.wacken.com/> [Stand: 27.09.13]



Live-Rollenspiel zeichnet sich durch eine sehr hohe Verwandtschaft zu Events aus und vereint Eventcharakteristiken mit denen des Theaters<sup>55</sup> bzw. sollte als eigener Eventtyp angesehen werden. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Differenzierung von LARP wollen Veranstalter kommerzieller Großcons weiterhin möglichst alle Zielgruppen bedienen bzw. müssen dies (für den kommerziellen Erfolg) anstreben. Da LARPer aber bezüglich ihrer Bedürfnisse zunehmend polarisieren, bietet dieses „anything goes“<sup>56</sup> viel Konfliktpotential. Die Teilnehmer der Untersuchung sehen unter einem Festivalcharakter daher vor allem einen Qualitätsverlust. Sie bemängeln die Kommerzialisierung bei Großcons hin zu Festivals, bei denen der Aspekt des Rollenspiels ihrer Meinung nach zunehmend in den Hintergrund tritt.

| Häufig besuchte Größenordnungen von Live-Rollenspielen               | Anteil |
|--|--------|
| kleine Live-Rollenspiele bis ca. 50 Teilnehmer                       | 25,96% |
| Live-Rollenspiele mittlerer Größe (zwischen 50 und 300 Teilnehmer)   | 29,49% |
| große Live-Rollenspiele (ab 300 Teilnehmern bis ca. 1000 Teilnehmer) | 5,54%  |
| Großveranstaltungen und Festivals (ab 1000 Teilnehmern und mehr)     | 39,01% |

*Tabelle 4: Häufig besuchte Größenordnungen von Live-Rollenspielen, eigene Tabelle*

In Tabelle 4 ist ersichtlich, dass Großcons die am meisten besuchte Congröße sind. Bei der Frage nach den besuchten Congrößen durften die Probanden bis zu zwei Antworten auswählen. Über 80% der Probanden hat diese Möglichkeit auch genutzt. Daher lässt sich feststellen, dass zwar sehr viele LARPer mindestens ein Großcon im Jahr besuchen, dies jedoch keinesfalls die ausschließlich besuchte Congröße ist. Es kann also nicht vom ausschließlichen „Festival-LARPer“ gesprochen werden. Wie schwierig es für einen Großveranstalter sein kann, alle Erwartungen der Live-Rollenspieler zu erfüllen wird im nächsten Abschnitt in Abbildung 23 deutlich.

## 4.6 Beliebteste Aktivitäten von LARPern

In diesem Abschnitt soll veranschaulicht werden, wie vielfältig die Erwartungen und Bedürfnisse von Live-Rollenspielern an LARP sind. Hierzu werden in Abbildung 23 die beliebtesten Aktivitäten auf einem Live-Rollenspiel laut der für diese Arbeit durchge-

<sup>54</sup> Kommentar eines Probanden der für diese Arbeit durchgeführten Umfrage.

<sup>55</sup> Smieskol, Susanne: „Live-Rollenspiel als Theater von morgen?“. In: Dombrowski, Karsten (Hrsg.): LARP: Über den Tellerrand. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2011. 1. Auflage. Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2011. S. 58ff.

<sup>56</sup> Gemeint ist die Vermischung von verschiedenen Genres, Charakter- und Gruppenkonzepten auf Großveranstaltungen.

fürten Umfrage aufgeführt. Die Probanden konnten bis zu fünf Antworten auswählen, was von 97% der Probanden auch voll genutzt wurde. Ein Live-Rollenspieler schätzt also immer mehrere Aspekte an seiner Freizeitbeschäftigung. Diesen kann nicht auf jeder Veranstaltung ausreichend gerecht werden, was die zunehmende Zahl an „Special Interest“-LARPs erklärt und somit die Diversifikation von LARP verstärkt.

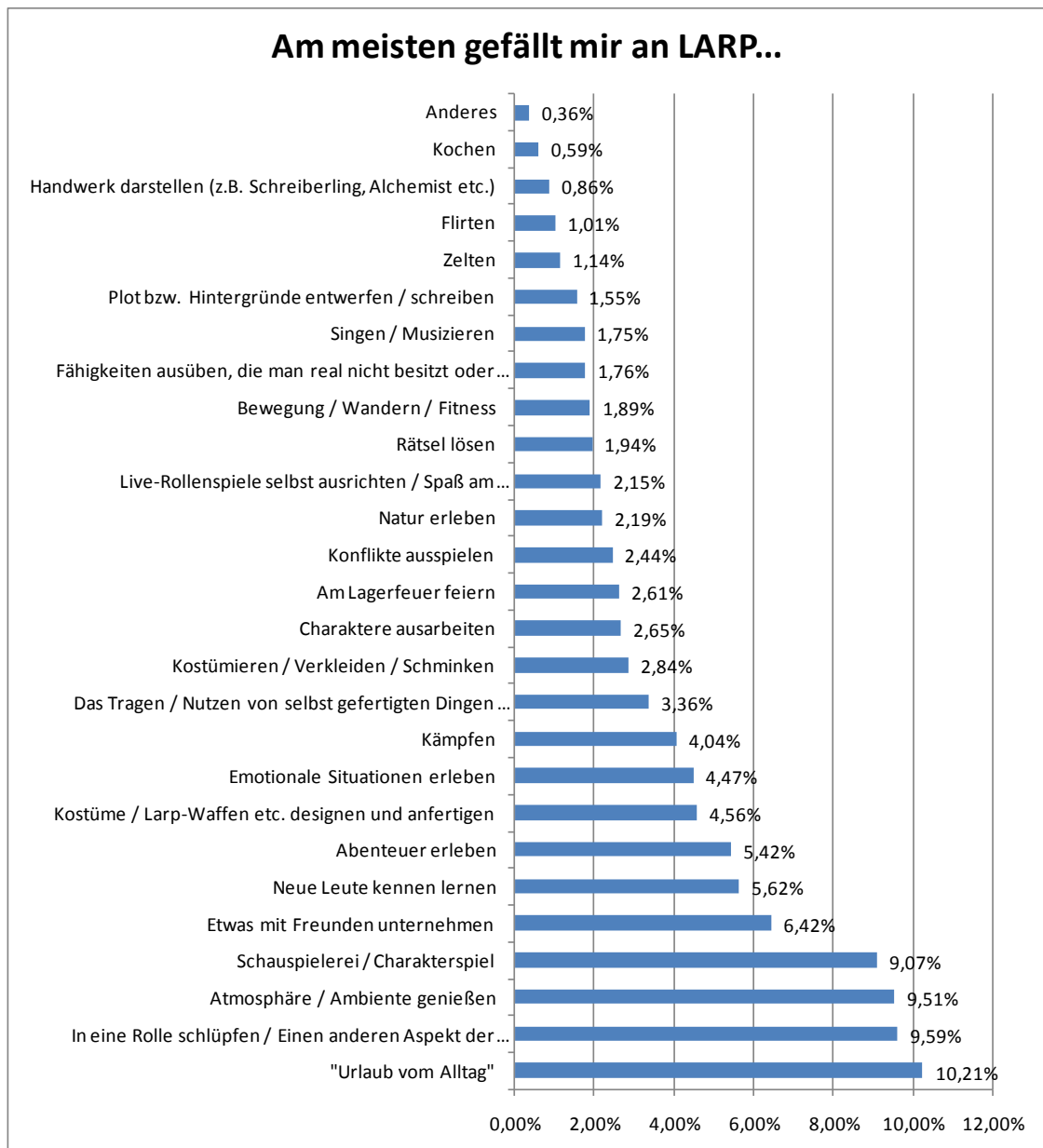


Abbildung 23: Beliebteste Aktivitäten im LARP, eigene Darstellung

## **5 Resümee**

### **5.1 Zusammenfassung der Merkmale von Live-Rollenspielern**

An dieser Stelle möchte ich das Ergebnis der demografischen bzw. sozioökonomischen Erfassung und des Vergleiches mit den Daten von Neupert zusammenfassen. Diese sollen dann mit den Erkenntnissen über den Wandel im Live-Rollenspiel in Verbindung gebracht werden.

Die Analyse der LARPer hat ergeben, dass Live-Rollenspieler im Durchschnitt eher männliche, sehr gut gebildete und berufstätige kinderlose Endzwanziger sind. Allerdings kann und sollte man Live-Rollenspieler nicht als homogene Gruppe betrachten. Vielmehr ist hinsichtlich vieler Merkmale im Vergleich mit Neuperts Erhebung aus dem Jahr 2002 eine fortschreitende demografische und sozioökonomische Diversifikation zu beobachten.

#### **Trends**

Auf demografischer Seite steigt der Anteil an Frauen, der Altersdurchschnitt diversifiziert und steigt ebenso an. LARPer gehen zunehmend feste Bindungen ein und gründen Familien. Auf sozioökonomischer Seite ist vor allem eine Bewegung bei der Erwerbssituation vom Studenten hin zum Vollerwerbstätigen zu beobachten.

Tatsache ist also, dass die Eingangsthese sich hinsichtlich eines demografischen und soziokulturellen Wandels in der Deutschen LARP-Szene bestätigt. Dieser Wandel findet schon seit den letzten Jahren statt und wird auch in Zukunft weiter fortschreiten. Im nächsten Absatz soll geklärt werden, wie dies zu einem Wandel des Mediums LARP beiträgt.

### **5.2 Einfluss der Live-Rollenspieler auf das Medium**

Generell ist festzuhalten, dass Live-Rollenspieler nicht nur Konsumenten ihrer Freizeitbeschäftigung LARP sind, sondern diese auch aktiv mitgestalten. Diese Einflussnahme geschieht auf der Konsumentenseite direkt während des Spiels, etwa bei der Darstellung des eigenen Charakters. Indirekt erfolgt es zum Beispiel durch nach dem Spiel ausgeübte Kritik. Zudem hat etwa die Hälfte aller Live-Rollenspieler in der für diese Arbeit durchgeführten Umfrage angegeben, schon einmal ein Live-Rollenspiel

(mit)veranstaltet zu haben. Damit ist ein LARPer nicht nur als Konsument zu verstehen, sondern produziert auch eigenen Content.

Bedürfnisse von Live-Rollenspielern können sich nach deren demografischer (Alter), aber auch sozialökonomischer (Erwerbstätigkeit) oder psychografischer Natur (z.B. Vorliebe für SciFi) richten.

LARPer nutzen Foren und vielfach auch neue soziale Netzwerke wie z.B. Facebook für den Meinungsaustausch, posten Nachberichterstattungen und Kritik zu besuchten Cons, nutzen das Internet zur Recherche neuer Veranstaltungen sowie der Planung und Organisation neuer (eigener) Live-Rollenspiele. Auf diese Weise wird gemeinsam Kritik geübt bzw. werden Wünsche geäußert. Dadurch kann das Bedürfnis nach einer Veränderung erkannt werden und Zielgruppen bzw. Interessengruppen entstehen. Durch den hohen Grad der Vernetzung der Live-Rollenspieler untereinander finden sich schnell neue Orgas zusammen, die solche Ideen und Vorlieben auch in einem Con umsetzen. Die Professionalität der Orgas steigt vor dem Hintergrund des langjährigen Erfahrungsschatzes der Mitglieder, sowie der guten Ausrüstung die in dieser Zeit angesammelt wurde (etwa Zelte, Kostümfundus) an. Da viele Orgas und LARPer auch in Vereinen organisiert sind, tauschen sie sich hinsichtlich der Ausrüstung untereinander aus. So können LARPs auch projektbasiert veranstaltet werden.

Damit und auch durch die Interaktivität des Mediums LARP während des Spiels sind Live-Rollenspieler in der Regel nicht nur Konsumenten des Mediums sondern Prosumenten.<sup>57</sup>

Durch diese Prosumentenkultur ergibt sich aktuell eine ständige, weitere Segmentierung des Mediums, die sich nach den Wünschen und Bedürfnissen der verschiedenen homogenen Zielgruppen von Live-Rollenspielern richtet. Ganz klar erkennbar ist das zum Beispiel in der großen Vielfalt der beliebtesten Aktivitäten der LARPer im Rollenspiel, sowie der zunehmenden Diversifikation der vorhandenen Genres und Con-Formen. Weiterhin werden LARPer (und damit auch LARP an sich) nicht nur durch Erlebnisse während eines Cons oder die sceneinterne Kommunikation beeinflusst, sondern auch durch Massenmedien. Live-Rollenspieler beeinflussen die Szene und das Medium LARP jedoch auch bewusst und unbewusst hinsichtlich der externen

---

<sup>57</sup> Vgl. Kielwagen, Carolin: „LARP – Dein zweites Ich“. In: Abresch, Sebastian (Hrsg.), Beil, Benjamin (Hrsg.), Griesbach, Anja (Hrsg.): Prosumenten-Kulturen. 1. Auflage. Siegen, 2009. S. 155ff.

Kommunikation der LARP-Szene<sup>58</sup> und der damit verbundenen öffentlichen Meinung und Bekanntheit von LARP.

Hinsichtlich der für diese Arbeit aufgestellten These bleibt also festzuhalten, dass der demografische und sozioökonomische Wandel der Live-Rollenspieler einen starken Einfluss auf das Medium Live-Rollenspiel nimmt. Es gibt jedoch auch andere, externe Faktoren die LARP beeinflussen. Diese sind jedoch noch weitestgehend unerforscht.

### **Ausblick**

Der Wandel der LARP-Szene ist ein fortlaufender Prozess, der sich zunehmend auf das Medium Live-Rollenspiel auswirkt.

Gehen wir davon aus, dass sich der hier analysierte Trend fortsetzt, wird es in Zukunft viele weitere LARP-Formen geben. So wie aktuell Familien-LARP entsteht, könnten sich irgendwann sogar LARPs speziell für „Best Ager“<sup>59</sup> etablieren.

---

<sup>58</sup> Dies erfolgt beispielsweise durch das Veröffentlichen von Videos, Öffentlichkeitsarbeit, Blogs etc.

<sup>59</sup> Menschen die über 50 Jahre alt sind, auch als „Generation 50+“ bezeichnet.

# Literaturverzeichnis

## Sachbuch

DAHM Ina: LARP. Einstieg in ein phantastisches Hobby. 1. Auflage, Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2013.

FAULSTICH Werner: Medienwissenschaft . 1. Auflage, Fink, Paderborn 2004.

HARVIAINEN Tuomas J.: „Live-Rollenspiel als Kunstform“. In: DOMBROWSKI Karsten (Hg.): LARP. Einblicke; Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010; Methoden und Fallbeispiele. 1. Auflage, Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2010.

HITZLER Ronald; NIEDERBACHER Arne: Leben in Szenen, Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. 3. Auflage, Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2010.

KIELWAGEN Carolin: „LARP – Dein zweites Ich“. In: ABRESCH Sebastian (Hrsg.), BEIL Benjamin (Hrsg.), GRIESBACH Anja (Hrsg.): Prosumenten-Kulturen. 1. Auflage. Siegen, 2009.

PROSS Harry: Medienforschung. Habel, Darmstadt 1972.

SMIESKOL Susanne: „Live-Rollenspiel als Theater von morgen?“. In: DOMBROWSKI Karsten (Hrsg.): LARP: Über den Tellerrand. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2011. 1. Auflage. Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2011.

STEINBACH Daniel; LANGE Dennis: „Zwerge mal richtig! Kinder und Jugendliche in Live-Rollenspiele für Erwachsene einbinden“. In: DOMBROWSKI Karsten (Hg.): LARP: Über den Tellerrand; Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2011; 1. Auflage, Zauberfeder Verlag, Braunschweig 2011.

## Hochschulschrift

NEUPERT Sikko: Live-Rollenspiel – ein touristischer Freizeittrend?. München, Fachhochschule München, Diplomarbeit, 2002.

## Internetquellen

BOLLE Jörg (2003 – 2011): Larp Statistik. URL: <http://www.section32.de/fantasy/> [Stand 25.09.2013]

DETERDING Sebastian: Rollenspieler. URL: [www.jugendszenen.com/szenen/rollenspieler/intro](http://www.jugendszenen.com/szenen/rollenspieler/intro) [Stand 27.09.2013]

DEUTSCHER LIVE-ROLLENSPIEL VERBAND E.V. URL: <http://www.dlr.v.eu/index.php?id=paedagogik> [Stand 27.09.13]

POHJOLA Mike: The Manifesto of the Turku School. <http://www.mikepohjola.com/turku/> [Stand 25.09.2013]

---

STATISTISCHE ÄMTER DES BUNDES UND DER LÄNDER (2011): Zensus 2011.  
URL: [www.zensus2011.de](http://www.zensus2011.de) [Stand 25.09.2013]

WAGNER Thilo: Thilo Wagners Larp-Kalender. URL: <http://www.larp-kalender.de/>  
[Stand 25.09.2013]

VANEK Aaron: Cooler than your think. Understanding Live Action Role Playing (LARP).  
Los Angeles 2009.

# Anlagen

**Anhang A: Daten-CD mit Bachelorarbeit in digitaler Form, Rohdaten der Befragung inkl. Umfragebogen mit Antwortmöglichkeiten.**

**Anhang B: Rohdaten der für diese Arbeit verwendeten Ergebnisse der Umfrage, tabellarisch aufbereitet.**

- 1 Geschlechterverteilung bei Live-Rollenspielern
- 2 Altersverteilung bei Live-Rollenspielern
- 3 Staatsangehörigkeit
- 4 LARPer nach Bundesländern
- 5 Gruppen auf Live-Rollenspielen
- 6 Familienstand bei LARPern
- 7 Personen in LARPer-Haushalten
- 8 Anteil der Live-Rollenspieler bei Personen im Haushalt
- 9 LARP und Partnerschaft
- 10 Live-Rollenspieler mit Kindern
- 11 Eltern, die Kinder auf Cons mitnehmen
- 12 Schulische Bildung von LARPern
- 13 Berufliche Bildung von LARPern
- 14 Erwerbssituation von Live-Rollenspielern
- 15 Nichterwerbstätige LARPer
- 16 berufliche Selbstständigkeit bei LARPern
- 17 Einstiegsjahr ins Live-Rollenspiel
- 18 Erstkontakt mit LARP
- 19 Anzahl von Contagen von LARPern
- 20 Beliebtheit der Genres und Con-Formen
- 21 Größenordnungen von Live-Rollenspielen
- 22 Einstieg ins Live-Rollenspiel über Fantasygenre
- 23 Kinder und Jugendliche auf LARPs
- 24 Ost-West-Vergleich



- 
- 25 Ich versuche oft, meine Mitmenschen für Live-Rollenspiel zu begeistern.
- 26 Am meisten gefällt mir an LARP... (Likert-Skala)

## Auswertung der Umfrage:

Anzahl voll auswertbarer Bögen der Umfrage: 1320

| Geschlechterverteilung bei Live-Rollenspielern Probanden |     |
|--|-----|
| weiblich   | 556 |
| männlich   | 756 |
| keine Angabe   | 8   |

| Alter | Probanden | Verteilung |
|-------|-----------|------------|
| 10    | 0         | 0,00%      |
| 11    | 0         | 0,00%      |
| 12    | 1         | 0,08%      |
| 13    | 0         | 0,00%      |
| 14    | 3         | 0,23%      |
| 15    | 3         | 0,23%      |
| 16    | 14        | 1,06%      |
| 17    | 13        | 0,98%      |
| 18    | 32        | 2,42%      |
| 19    | 32        | 2,42%      |
| 20    | 42        | 3,18%      |
| 21    | 69        | 5,23%      |
| 22    | 66        | 5,00%      |
| 23    | 65        | 4,92%      |
| 24    | 77        | 5,83%      |
| 25    | 86        | 6,52%      |
| 26    | 86        | 6,52%      |
| 27    | 64        | 4,85%      |
| 28    | 70        | 5,30%      |
| 29    | 58        | 4,39%      |
| 30    | 58        | 4,39%      |
| 31    | 62        | 4,70%      |
| 32    | 57        | 4,32%      |
| 33    | 48        | 3,64%      |
| 34    | 60        | 4,55%      |

| Alter  | Probanden | Verteilung |
|--------|-----------|------------|
| 35     | 40        | 3,03%      |
| 36     | 37        | 2,80%      |
| 37     | 27        | 2,05%      |
| 38     | 14        | 1,06%      |
| 39     | 16        | 1,21%      |
| 40     | 14        | 1,06%      |
| 41     | 20        | 1,52%      |
| 42     | 17        | 1,29%      |
| 43     | 9         | 0,68%      |
| 44     | 11        | 0,83%      |
| 45     | 8         | 0,61%      |
| 46     | 6         | 0,45%      |
| 47     | 8         | 0,61%      |
| 48     | 4         | 0,30%      |
| 49     | 1         | 0,08%      |
| 50     | 4         | 0,30%      |
| 51     | 7         | 0,53%      |
| 52     | 1         | 0,08%      |
| 53     | 3         | 0,23%      |
| 54     | 0         | 0,00%      |
| 55     | 3         | 0,23%      |
| 56     | 2         | 0,15%      |
| 57     | 1         | 0,08%      |
| 58     | 1         | 0,08%      |
| Gesamt | 1320      | 100,00%    |

Daraus ergibt sich ein Durchschnittliches Alter von 28,74 Jahren.

| Staatsangehörigkeit | Probanden | Verteilung |
|---------------------|-----------|------------|
| Deutsch             | 1299      | 98,41%     |
| Andere              | 21        | 1,59%      |
| Summe               | 1320      | 100,00%    |

| Bundesland             | Probanden | Verteilung |
|------------------------|-----------|------------|
| Baden-Württemberg      | 124       | 9,40%      |
| Bayern                 | 220       | 16,68%     |
| Berlin                 | 51        | 3,87%      |
| Brandenburg            | 8         | 0,61%      |
| Bremen                 | 18        | 1,36%      |
| Hamburg                | 38        | 2,88%      |
| Hessen                 | 119       | 9,02%      |
| Mecklenburg-Vorpommern | 7         | 0,53%      |
| Niedersachsen          | 118       | 8,95%      |
| Nordrhein-Westfalen    | 0         | 0,00%      |
| Rheinland-Pfalz        | 71        | 5,38%      |
| Saarland               | 14        | 1,06%      |
| Sachsen                | 89        | 6,75%      |
| Sachsen-Anhalt         | 15        | 1,14%      |
| Schleswig-Holstein     | 50        | 3,79%      |
| Thüringen              | 30        | 2,27%      |

| Mit wem fährst du in diesem Jahr am häufigsten auf Live-Rollenspiele? | Probanden | Anteil |
|---|-----------|--------|
| Freunde, die unabhängig voneinander oder locker miteinander spielen   | 652       | 34,37% |
| feste Gruppe von fünf oder mehr Mitgliedern die zusammen spielt       | 706       | 37,22% |
| Familie   | 98        | 5,17%  |
| Allein  | 127       | 6,69%  |
| Partner   | 314       | 16,55% |
| Sonstiges   | 19        | 1,00%  |

| Familienstand der Live-Rollenspieler  | Probanden | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| Ledig   | 870       | 65,91%     |
| Verheiratet und ich lebe mit meinem Ehepartner zusammen                         | 245       | 18,56%     |
| Verheiratet und ich lebe von meinem Ehepartner getrennt                         | 14        | 1,06%      |
| Sonstiges   | 132       | 10,00%     |
| In eingetragener Lebenspartnerschaft zusammenlebend                             | 30        | 2,27%      |
| Geschieden  | 26        | 1,97%      |
| Verwitwet / Eingetragener Lebenspartner verstorben                              | 3         | 0,23%      |
| Summe   | 1320      | 100,00%    |
| Anmerkung: Bei Minderjährigen wurde die Angabe "sonstiges" in "ledig" geändert. |           |            |

| Personen pro Haushalt        | Probanden | Verteilung |
|------------------------------|-----------|------------|
| 1                            | 386       | 29,24%     |
| 2                            | 476       | 36,06%     |
| 3                            | 214       | 16,21%     |
| 4                            | 163       | 12,35%     |
| 5                            | 54        | 4,09%      |
| mehr als 5                   | 27        | 2,05%      |
| Durchschnitt                 | 2,4       |            |
| Summe<br>(ohne Durchschnitt) | 1320      | 100,00%    |

| Anteil der Live-Rollenspieler bei Personen im Haushalt              | Probanden | Durchschnitt |
|---|-----------|--------------|
| bei Mehrpersonenhaushalten  | 1539      | 1,64         |
| bei Einzelhaushalten  | 386       | 1,00         |
| Anzahl Live-Rollenspieler pro Haushalt (gesamt)                     | 1925      | 1,46         |
| Anzahl Personen im Haushalt (egal ob Live-Rollenspieler oder nicht) |           | 2,36         |

| Larp und Partnerschaft          | Probanden | Verteilung exkl. Einzelhaushalte | Verteilung total |
|---------------------------------|-----------|----------------------------------|------------------|
| Partner im selben Haushalt      | 553       | 59,21%                           | 41,89%           |
| kein Partner im selben Haushalt | 381       | 40,79%                           | 28,86%           |
| Gesamt                          | 934       | 100,00%                          | 70,76%           |

| Live-Rollenspieler mit Kindern | Probanden | Verteilung |
|--------------------------------|-----------|------------|
| ja                             | 167       | 12,65%     |
| nein                           | 1153      | 87,35%     |
| Gesamt                         | 1320      | 100,00%    |

| Anzahl der Eltern,<br>die Kinder auf LARPs mitnehmen | Anteil<br>Eltern mit Kind | Anteil<br>total |
|--|---------------------------|-----------------|
| 106  | 63,47%                    | 8,03%           |

| Schulische Bildung von Live-Rollenspielern  | Probanden | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife/Abitur/Fachhochschulreife/Fachoberschule | 1062      | 80,45%     |
| Realschulabschluss / Mittlere Reife   | 198       | 15,00%     |
| Hauptschulabschluss   | 27        | 2,05%      |
| von der Schule abgegangen ohne Hauptschulabschluss                                    | 2         | 0,15%      |
| Schüler, besuche eine allgemeinbildende Vollzeitschule                                | 31        | 2,35%      |
| Gesamt  | 1320      | 100,00%    |

| Berufliche Bildung von Live-Rollenspielern  | Antworten | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| in beruflicher Ausbildung / Studenten   | 347       | 23,03%     |
| Schüler   | 40        | 2,65%      |
| kein beruflicher Abschluss und keine berufliche Ausbildung                                    | 80        | 5,31%      |
| berufliche Ausbildung abgeschlossen   | 435       | 28,87%     |
| Ausbildung an einer Fach-, Meister-, Technikerschule, Berufs- oder Fachakademie abgeschlossen | 149       | 9,89%      |
| Universitäts- oder Fachhochschulabschluss   | 447       | 29,66%     |
| Sonstiges   | 9         | 0,60%      |
| Summe   | 1507      | 100,00%    |
| Mehrfachnennungen waren möglich!  |           |            |

| Erwerbssituation von Live-Rollenspielern                              | Probanden | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| Teilzeiterwerbstätig  | 107       | 8,11%      |
| Vollzeiterwerbstätig  | 637       | 48,26%     |
| gelegentlich oder unregelmäßig beschäftigt                            | 44        | 3,33%      |
| in einer beruflichen Ausbildung/Lehre                                 | 70        | 5,30%      |
| geringfügig erwerbstätig  | 137       | 10,38%     |
| Nicht erwerbstätig  | 284       | 21,52%     |
| Bundesfreiwilligendienst / Freiwilliges Jahr                          | 12        | 0,91%      |
| Mutterschafts-, Erziehungsurlaub, Elternzeit, Umschulung,<br>Sonstige | 29        | 2,20%      |
| Summe   | 1320      | 100,00%    |

| Nichterwerbstätige Live-Rollenspieler       | Probanden | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| Schüler an einer allgemeinbildenden Schule  | 45        | 15,96%     |
| Student                                     | 177       | 62,77%     |
| Arbeitslose                                 | 40        | 14,18%     |
| dauerhaft Erwerbsunfähige                   | 5         | 1,77%      |
| Auszubildener an einer Berufsschule         | 8         | 2,84%      |
| Hausfrauen/Hausmänner/Freiwillig Erwerbslos | 5         | 1,77%      |
| Rentner, Pensionär, im Vorruhestand         | 2         | 0,71%      |
| Summe                                       | 282       | 100,00%    |

| berufliche Selbstständigkeit | Probanden | Verteilung |
|------------------------------|-----------|------------|
| Ja                           | 278       | 21,06%     |
| nein                         | 1042      | 78,94%     |
| Summe                        | 1320      | 100,00%    |

| Einstiegsjahr im Live-Rollenspiel | Anzahl Probanden | Anteil |
|-----------------------------------|------------------|--------|
| 1980                              | 0                | 0,00%  |
| 1981                              | 1                | 0,08%  |
| 1982                              | 0                | 0,00%  |
| 1983                              | 0                | 0,00%  |
| 1984                              | 0                | 0,00%  |
| 1985                              | 2                | 0,15%  |
| 1986                              | 0                | 0,00%  |

|       |      |         |
|-------|------|---------|
| 1987  | 1    | 0,08%   |
| 1988  | 1    | 0,08%   |
| 1989  | 2    | 0,15%   |
| 1990  | 3    | 0,23%   |
| 1991  | 6    | 0,45%   |
| 1992  | 4    | 0,30%   |
| 1993  | 10   | 0,76%   |
| 1994  | 18   | 1,36%   |
| 1995  | 14   | 1,06%   |
| 1996  | 28   | 2,12%   |
| 1997  | 24   | 1,82%   |
| 1998  | 45   | 3,41%   |
| 1999  | 47   | 3,56%   |
| 2000  | 40   | 3,03%   |
| 2001  | 45   | 3,41%   |
| 2002  | 42   | 3,18%   |
| 2003  | 61   | 4,62%   |
| 2004  | 67   | 5,08%   |
| 2005  | 84   | 6,36%   |
| 2006  | 86   | 6,52%   |
| 2007  | 95   | 7,20%   |
| 2008  | 120  | 9,09%   |
| 2009  | 104  | 7,88%   |
| 2010  | 112  | 8,48%   |
| 2011  | 103  | 7,80%   |
| 2012  | 91   | 6,89%   |
| 2013  | 64   | 4,85%   |
| Summe | 1320 | 100,00% |

| Wie hast du von Live-Rollenspiel erfahren? | Probanden | Verteilung |
|--|-----------|------------|
| Mittelaltermarkt                           | 4         | 0,30%      |
| Messe/Convention                           | 14        | 1,06%      |
| Rollenspielladen                           | 12        | 0,91%      |
| Internet                                   | 107       | 8,11%      |
| Freunde                                    | 992       | 75,15%     |
| Familie                                    | 101       | 7,65%      |
| Bekannte/Arbeitskollegen                   | 8         | 0,61%      |
| Pen&Paper                                  | 4         | 0,30%      |
| Verein                                     | 6         | 0,45%      |
| Printmedien                                | 50        | 3,79%      |
| Radio                                      | 2         | 0,15%      |
| Sonstiges                                  | 8         | 0,61%      |
| TV/Kino                                    | 12        | 0,91%      |
| Summe                                      | 1320      | 100,00%    |

| Anzahl der Contage von Live-Rollenspielern | Anzahl Probanden | Verteilung |
|--|------------------|------------|
| '1 - 4                                     | 50               | 3,79%      |
| '5 - 19                                    | 214              | 16,21%     |
| '20 - 99                                   | 508              | 38,48%     |
| '100 - 500                                 | 434              | 32,88%     |
| mehr als 500                               | 114              | 8,64%      |
| Summe                                      | 1320             | 100,00%    |

| Beliebtheit der Genres / Con-Formen von LARP | Antworten | Anteil  |
|--|-----------|---------|
| Krimi  | 9         | 0,39%   |
| Shadowrun                                    | 10        | 0,44%   |
| Western                                      | 24        | 1,05%   |
| Cthulhu                                      | 36        | 1,57%   |
| Science Fiction                              | 56        | 2,45%   |
| Familien-Larp                                | 56        | 2,45%   |
| Horror/Mystery                               | 80        | 3,50%   |
| Vampire                                      | 133       | 5,82%   |
| Sonstige                                     | 136       | 5,95%   |
| Mittelalter / Reenlarpment                   | 550       | 24,05%  |
| Fantasy                                      | 1206      | 52,73%  |
| Gesamt                                       | 2287      | 100,00% |



| Größenordnungen von Live-Rollenspielen                               | Probanden | Anteil  |
|--|-----------|---------|
| kleine Live-Rollenspiele bis ca. 50 Teilnehmer                       | 595       | 25,96%  |
| Live-Rollenspiele mittlerer Größe (zwischen 50 und 300 Teilnehmer)   | 676       | 29,49%  |
| große Live-Rollenspiele (ab 300 Teilnehmern bis ca. 1000 Teilnehmer) | 127       | 5,54%   |
| Großveranstaltungen und Festivals (ab 1000 Teilnehmern und mehr)     | 894       | 39,01%  |
| Summe  | 2292      | 100,00% |

| Kinder und Jugendliche auf Live-Rollenspielen   | Probanden | Anteil |
|---|-----------|--------|
| Nein, weil ich noch nie danach gefragt wurde, auf Minderjährige für die Dauer eines Live-Rollenspieles aufzupassen. | 194       | 14,78% |
| Ja, ich war schon im Einverständnis der Eltern Begleitperson für Minderjährige auf einem Live-Rollenspiel.          | 255       | 19,42% |
| Nein, weil ich keine Kinder habe.   | 617       | 46,99% |
| Ja, als Betreuer auf einem Kinder/Jugend/Familienlarp   | 8         | 0,61%  |
| Nein aus anderen Gründen  | 14        | 1,07%  |
| Ja, meine eigenen Kinder  | 89        | 6,78%  |
| Nein, mein Kind/meine Kinder sind noch zu jung / Conbesuch ist in Planung   | 28        | 2,13%  |
| Nein, weil ich es nicht gut finde, Minderjährige auf Live-Rollenspiele mitzubringen.                                | 108       | 8,23%  |

Sichprobengröße hier: 1313 Probanden (geringer, weil Probanden die selbst noch Kinder sind aus der Wertung entfernt wurden)

| Einstieg ins Live-Rollenspiel über Fantasygenre | Probanden | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| stimme überhaupt nicht zu                       | 142       | 10,76%     |
| stimme eher nicht zu                            | 109       | 8,26%      |
| stimme eher zu                                  | 239       | 18,11%     |
| stimme voll zu                                  | 806       | 61,06%     |
| weiß nicht / unentschieden                      | 24        | 1,82%      |
| Summe   | 1320      | 100,00%    |

| Ost-West Vergleich              | Altersschnitt | monatliches Netto-<br>einkommen im Schnitt |
|---------------------------------|---------------|--|
| Ostdeutsche Live-Rollenspieler  | 26,74         | 1315                                       |
| Westdeutsche Live-Rollenspieler | 28,73         | 1524                                       |

| Ich versuche oft, meine Mitmenschen für Live-Rollenspiel zu begeistern. | Probanden | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| stimme überhaupt nicht zu   | 115       | 8,71%      |
| stimme eher nicht zu  | 419       | 31,74%     |
| stimme eher zu  | 520       | 39,39%     |
| stimme voll zu  | 232       | 17,58%     |
| weiß nicht / unentschieden  | 34        | 2,58%      |
| Summe   | 1320      | 100,00%    |

| Am meisten gefällt mir an LARP...   | Antworten | Verteilung |
|---|-----------|------------|
| "Urlaub vom Alltag"   | 654       | 10,21%     |
| In eine Rolle schlüpfen / Einen anderen Aspekt der Persönlichkeit ausleben          | 614       | 9,59%      |
| Atmosphäre / Ambiente genießen  | 609       | 9,51%      |
| Schauspielerei / Charakterspiel   | 581       | 9,07%      |
| Etwas mit Freunden unternehmen  | 411       | 6,42%      |
| Neue Leute kennen lernen  | 360       | 5,62%      |
| Abenteuer erleben   | 347       | 5,42%      |
| Kostüme / Larp-Waffen etc. designen und anfertigen                                  | 292       | 4,56%      |
| Emotionale Situationen erleben  | 286       | 4,47%      |
| Kämpfen   | 259       | 4,04%      |
| Das Tragen / Nutzen von selbst gefertigten Dingen wie z.B. Kostüm, Larp-Waffen etc. | 215       | 3,36%      |
| Kostümieren / Verkleiden / Schminken  | 182       | 2,84%      |
| Charaktere ausarbeiten  | 170       | 2,65%      |
| Am Lagerfeuer feiern  | 167       | 2,61%      |
| Konflikte ausspielen  | 156       | 2,44%      |
| Natur erleben   | 140       | 2,19%      |
| Live-Rollenspiele selbst ausrichten / Spaß am Organisieren / Plot schreiben         | 138       | 2,15%      |
| Rätsel lösen  | 124       | 1,94%      |
| Bewegung / Wandern / Fitness  | 121       | 1,89%      |

|  |     |       |
|--|-----|-------|
| Fähigkeiten ausüben, die man real nicht besitzt oder ausüben kann (z.B. Magie, Schwertkampf) | 113 | 1,76% |
| Singen / Musizieren  | 112 | 1,75% |
| Plot bzw. Hintergründe entwerfen / schreiben   | 99  | 1,55% |
| Zelten   | 73  | 1,14% |
| Flirten  | 65  | 1,01% |
| Handwerk darstellen (z.B. Schreiberling, Alchemist etc.)                                     | 55  | 0,86% |
| Kochen   | 38  | 0,59% |
| Anderes  | 23  | 0,36% |

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname